PC Format

DVD>>HÍREK>>ÖTLETEK>>ÚJDONSÁGOK

A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN

WWW.PCFORMAT.HU

A PC KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓJA

VAGY CSAK EGY ÚJABB JÁTÉKSZER?

» A Tablet PC színpadra lép



A digitális jövő

AZ AUTOMATIZÁLT HÁZTARTÁS

» Elméletek és gyakorlati útmutatók

Szuperteszt

A LEGVADABB VIDEOKÁRTYÁK

» Vákuumcsöves AOPEN alaplap
» HP Photosmart 7550
» Megaworks hangrendszer
» Jetway 15" TFT monitor

Plusz...

» A DVD formátum hódítása
» Ogg: túl az MP3-on
» Digital Reality játékok

>> TELJES VERZIÓS PROGRAMOK

4.7Gb DVD

7 CD-VEL EGYENÉRTÉKŰ PROGRAMÁRADAT

2 TELJES VERZIÓ
50 ALKALMAZÁS



TELJES VERZIÓ!
HIPHOP eJAY
Ideje megmutatni neked is, mit tudsz keverni a lemezjátszókon



TELJES VERZIÓ!
MICRO-SCOPE 8
Zűr van a gépeddel? A legapróbb hiba sem maradhat felfedezetlen

PLUSZ!
JÁTÉKDEMÓK
- HAEGEMONIA
- PLATOON
- IMPOSSIBLE CREATURES
- ROLLERCOASTER TYCOON
- KNIGHT RIDER



PCFormat
SZERKESZTŐSÉG

UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1106 Budapest, Fehér út 10.
Tel.: (1) 432 0299
Fax: (1) 260 8404
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**

Főszerkesztő:
Fábián Balázs
fabianb@pcformat.hu
Tervezés, Tördelés:
Sebeszta Péter
sebeszta@pcformat.hu
Lemezszerkesztő:
Gerhák Zsolt
gerhakzs@pcformat.hu
Rovatvezetők:
Buglya Gergely (Kultúra)
Horváth Péter (Internet)
Várnai Zoltán (Mobilvilág)
Munkatársak:
Krich Balázs, Szvoboda Gábor,
Varga László, Vass András

UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1106 Budapest, Fehér út 10.
Tel.: (1) 432 0299
Fax: (1) 260 8404
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**
Internet: **www.pcformat.hu**

Felelős Kiadó: Kovács Imre

Kereskedelmi igazgató:
Biczó Tibor
biczot@unitedmedia.hu
Tel.: (1) 432 0287
Fax: (1) 260 8404

Hirdetési menedzserek:
Somogyi Róbert
Papp L. Richárd
Gyulai Eszter

Terjesztés:
MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: (1) 352 0662

Előfizetés:
Csatlós Adrienn
cs.adrienn@unitedmedia.hu
Tel.: (1) 432 0299
Fax: (1) 260 8404

Nyomdai előkészítés:
GraphiTech Kft.

Nyomda:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN: 1585-6909

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Kiadó.

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson

PCFormat
A sokoldalú PC magazin



Fábián Balázs főszerkesztő

>> A *PCFormat* az egyedüli magazin, amely a , technológia, kreativitás, technikai tanácsadás összességét nyújtja.

>> A legújabb szoftverek és hardverek tesztjét olvashatod nálunk.

>> Teljesen függetlenek vagyunk. Leírásainkban csak alaposan tesztelt, eszközökkel, szoftverekkel foglalkozunk. Csak olyasmit ajánlunk, amire mi is költenénk.

>> A legjobb teljes verziójú alkalmazásokat és a legjobb segédprogramokat kapod a magazinhoz.

Amikor ezeket sorokat írom, még előttünk az év végi ünnepségsorozat, mindenki kétségbeesetten kóborol a bevásárlóközpontok útvesztőjében egy-egy ajándék nyomában... Remélem mindenkinek kellemesen telt az óév utolsó éjszakája, az esetleges fogadalmak pedig még ma is érvényesek. Számomra fogadalmam kötelesség, amelynek örömmel teszek eleget: színvonalas, olvasmányos *PCFormat* szerkesztése a kétezer-harmadik esztendőben, és lehetőleg az idők végezetéig. Idén, mint már a múlt havi bevezetőben is utaltam rá, számos – természetesen örömteli – meglepetés éri majd régi és új olvasóinkat egyaránt.

Idén a számítástechnika és a szórakoztatóelektronika szinte minden terén generációváltásnak leszünk tanúi, sőt gyümölcseit előbb-utóbb élvezni is fogjuk. A processzorok teljesítménye az egekbe szökik, a sci-fikben megálmodott virtuális valóságok lványvilága a videokártyák új képviselőinek köszönhetően zsibbasztóan élethűvé válik, a mobiltelefonok tömegekben érkező új képviselői magukba olvasztják a televízió, a digitális kamera és a nagysebességű internetezés lehetőségeit... Mindenről beszámolunk, tehát lesz miért idén is olvasni rovatainkat. Lemezmellékleteinken még több szoftver, még értékesebb – értem itt a használhatóságot, mint inkább a piaci árat – teljes verziós program kap majd helyet. Sőt, hónapról-hónapra egyre több alkalmazás érkezik szerkesztőségünkbe, mind fel kíván telepedni a lemezekre... Többek között terveinkben a CD-k és a DVD kapacitásának teljes kihasználása is szerepel. Továbbá érdemes lesz egyre gyakrabban felkeresni honlapunkat (**www.pcformat.hu**) számos olyan érdekesség, cikk, bemutató, teszt kerül majd fel, melyek kimaradnak a nyomtatott újságból. De most már gyerünk, ideje kideríteni mi olvasható az idei első *PCFormat* odalain!
Élményekben gazdag új esztendőt kívánok a szerkesztőség nevében:

Fábián Balázs

fabianb@pcformat.hu





Highly commended
A 2001. év nemzetközi magazin cím nyertese.



FIZESS ELŐ MÉG MA!
A megtakarítási lehetőségek a 128. oldalon olvashatók.

PCFormat
A SOKOLDALÚ PC MAGAZIN



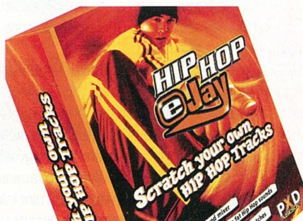


AZ AUTOMATIZÁLT HÁZTARTÁS
Elméletek és gyakorlati útmutató. (36)

PCFormat PC HUB EXKLUZÍV



KIZSÁKMÁNYOLÁS
A profit mindenek fölött? **(6)**



HIPHOP EJAY 1.0
Igényes hip-hop zeneszerkesztő... **(100)**

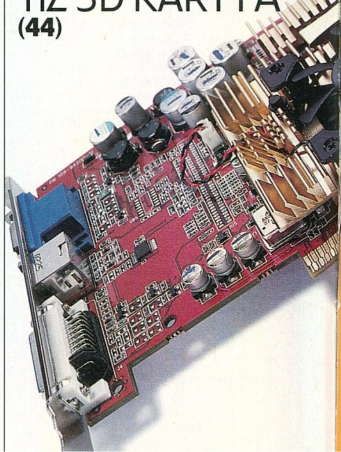


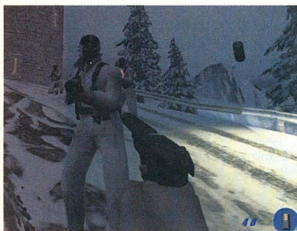
ASHERON'S CALL 2
Ideje visszatérni Dereth-hez... **(70)**



KÉSZÍTSÜNK DIGITÁLIS ELOSZTÓT
A PC irányítása alatt az összes elektronikus berendezésünk. (88)

SZUPERTESZT
TÍZ 3D KÁRTYA
(44)





007: NIGHTFIRE
A nevem Bond. James Bond. **(76)**



HAEGEMONIA
Kihagyhatatlan magyar űrstratégia! **(79)**





install→
Játékok/Alkalmazások/Segédprogramok





IMPOSSIBLE CREATURES
EXKLUZÍV DEMÓ
Szörnyek szigete.



ROLLERCOASTER TYCOON 2
EXKLUZÍV DEMÓ
A vidám park.

PLUS
HEAGEMONIA
PLATOON
LORD OF THE RINGS
KNIGHT RIDER
NEED FOR SPEED: HP2
ÉS MÉG SOK MÁS...

PLUSZ...

>>Hírek

Információk/Tények/Aktualitások



Kizsákmányolással vádolt PC gyártók

Azt hitted, a high-tech feltételezi az etikus piaci magatartást? Készülj fel a sokkra...



Az Ethical Consumer Ratings Association (ECRA) magazinja **(www.ethicalconsumer.org)** szerint a nagy számítógépes cégek kizsákmányolják az alkalmazottakat, szennyezik a környezetet és szoros kapcsolatot tartanak fenn a fegyverkereskedelemmel.

Az USA mikrochip gyárai erősen környezetszennyezők, és a munkásnők körében az átlagnál nagyobb a vetélések száma; a processzorok fegyverrendszerekbe kerülnek; a mexikói és tajvani gyárakban rosszul bánnak az alkalmazottakkal és kirívóan alacsony bért fizetnek nekik; a kínai gyárak egy olyan országban vannak, ahol egyáltalán nem tisztelik az emberi jogokat.

Az ECRA a cégek utolsó öt évét vizsgálta, de ahogy Matt Fawcett, a szervezet informatikai menedzsere elmondta, akadnak kivételek ez alól: „Az ECRA azokra az esetekre hívja fel a figyelmet, amikor a cégek nem hajlandóak jóvátenni korábbi vétkeiket, nem fizetnek kártérítést a meghalt alkalmazottak családjának vagy nem tárolják megfelelően a mérgező hulladékot." A jelentésben kiemelt vállalatok egyike az Intel, amely állítólag az USA hadiiparának beszállítója, veszélyes vegyi anyagokat használ, és gyárat tart fenn Sanghajban. Tracy Koon, az Intel vállalati ügyekért felelős igazgatója és Dave Stangis, a felelős menedzser egybehangzóan állítják, hogy a vádak többsége félrevezető.

Az ECRA jelentés például azt írja, hogy az Intelnek számos országban van üzeme, pedig ezek legnagyobb része kereskedelmi képviselet – ugyanakkor hangsúlyozzák, hogy a kínai gyár egyáltalán nem a gonosz fészke.

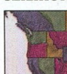
Piszkos üzlet?

Stangis szerint az Intel Kínában pontosan azt mutatja meg a helyieknek, milyen vállalati irányelveket *kellene* követni: „Ugyanazokat a környezetvédelmi, egészségügyi és biztonsági előírásokat tartjuk be, mint az USA-ban. Ugyanúgy kezeljük a sérüléseket és az üzemi baleseteket, ugyanazokat a környezetbarát rendszereket alkalmazzuk, mint otthon. Viszont így bizonyára szoros kapcsolatban vannak a hatóságokkal és olyan cégekkel, amelyek teljesen máshogy értelmezik biztonságot és a fizetéseket, ráadásul más szabványokhoz igazodnak. „A beszállítóinknak is kötelezővé tettük bizonyos emberi jogi, környezetvédelmi, egészségügyi előírások betartását. – válaszolja. – Évekig is eltart mire változni kezd a gondolkodásmód, de igenis meg lehet változtatni a munkások helyzetét és el lehet ültetni a helyes megközelítésmód csíráit. A PC-t vásárlóknak is megvan a maguk szerepe. Matt Fawcett, az ECRA képviselője szerint meg kell gondolnunk milyen alkatrészeket veszünk meg: hol készült, ki gyártotta, és azt, hogy egyáltalán szükségünk van-e rá. „Őrület, hogy az XP Pro 128Mb alatt meg sem mozdul. Tényleg olyan sok újdonság van benne? Tényleg muszáj átállni rá? Olyan kérdések ezek, amelyeket csak ritkán teszünk fel." **PCF**

>>A VILÁG SÖTÉT PONTJAI

Helyek, amelyekről a számítástechnikai ipar nem beszél szívesen.

SZILIKON-VÖLGY



Az ECRA-jelentés szerint a számítógépes chipek gyártása során kerül a levegőbe a legtöbb mérgező gáz, és a térségben az iparral kapcsolatos halálozások aránya háromszorosa az átlagnak; a kutatások szerint a vegyszerekkel dolgozó nők az átlagosnál gyakrabban vetélnek el.

KÍNA



Kínában a számítástechnikai vállalatok többsége elad vagy jelen van. Az aktivisták rámutatnak arra, hogy felháborítóan veszik semmibe az emberei jogokat: megkínozzák a másként gondolkodókat, az árvaházakban gyakori az éhezés, a nőket pedig erőszakkal kényszerítik abortuszra.

TAJVAN



Az jelentés szerint a világon forgalomba kerülő laptopok, LCD monitorok, PDA-k, számítógépek többségét Tajvanon állítják elő. Az aktivisták szerint a sziget számos üzemében alacsonyak fizetések, gyakori a kedvezőtlen bánásmód, a munkakörülmények pedig rosszak és veszélyesek.

MEXIKÓ



Sok cégnek van leányvállalata vagy üzeme az országban. A Multinational Monitor (**www.multinationalmonitor.org**) szerint néhány mexikói üzemben 800 Ft körül van a napi bér; de környezetszennyezésről és a munkásokkal szembeni rossz bánásmódról is beszámol.



A *PCF* kihelyezett cikkíró üzemének munkásnői éppen a vezércikk képaláírásait rakják be a helyükre.

Corbis

>>A PC TITKAI

Nélkülözhetetlen, vagy maga a gonosz?

MONITOR

A CRT monitorok sok ólmot tartalmaznak – ez a megjelenítő szemétre kerülés után beszivároghat a talajvízbe. A lapos kijelzők környezetkímélőbbek.

VIDEOKÁRTYA

Számos kártyán használnak az emberi hormonokhoz hasonló hőálló vegyületeket, amelyek a szemétre kerülés vagy az elégetés után kiszabadulnak, bekerülnek a táplálékláncba, és súlyosan károsítják az emberek egészségét. Ráadásul rákkeltő hatásuk is van.

HÁZ

A PC házakat általában alacsony költségráfordítással állítják elő ázsiai gyárakban, rengeteg műanyag felhasználásával. Legnagyobb részben újrahasznosíthatók, ám a többségük mégis szeméttelepre kerül.

BILLENTYŰZET

Általában alacsony költségráfordítással állítják elő őket rossz munkakörülmények között Ázsiában. A billentyűzetek műanyaga nem bomlik le, az egységek általában szeméttelepeken kötnek ki, viszont 95%-ban újrahasznosítható anyagokból állnak.

FÜLÖP-SZIGETEK



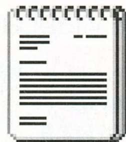
Az ECRA-jelentés szerint sok cégnek van leányvállalata vagy üzeme a Fülöp-szigeteken. Az ország gyermekmunka-statisztikája az egyik legrosszabb a világon. A 3,7 millió munkára kényszerített gyerek közül a szakértők szerint 9% dolgozik gyárakban, szörnyű körülmények között.

BRAZÍLIA



Az ECRA-jelentés szerint jó néhány cég gyárt számítógépeket az országban. A Human Rights Watch (**http://hrw.org**) az emberi jogok ellen elkövetett vérfagyasztó bűntettekről számol be: rendőrségi halálkommandók által lemészárolt tizenévesek; rendőrségi korrupció és erőszak; kínzás a börtönökben.

>>A mikrochip gyárak erősen környezetszennyezők, és a munkásnők körében az átlagnál nagyobb a vetélések száma.



Olvass el.txt

A PC-s iparág nyomorult kapitalista összeesküvés. Ébredjetek, emberek!

Rosseb... Ez túl nehéz.
Micsoda?

Etikus PC felhasználónak lenni.
Nos, ha nem gonoszkodsz az emberekkel a neten és nem kalózkodsz túl gyakran, mi olyan nehéz benne?

De hát ez egyértelmű, nem? Nem akarom, hogy a PC-m gonosz banánköztársaságokat tartson fenn vagy megmérgezze a harmadik világbeli országokat.
Aha. Jogos, de mit tehetsz a dolog ellen?

Mindjárt megmondom... Várjunk csak. Te olyan jól tájékozott újságírófele vagy, igaz?
Ja, de realista is. Szóval mit teszel? Kukába hajítod a géped összes erkölcsi problémákat felvető alkatrészét?

Igen! Pontosan ezt csináltam!
Működött?

A PC már nem vet fel etikai problémákat, ez tény...
És működik is?

Nem igazán...
Kicsit konkrétabban?

Hangyányit csökkent a használhatósága amikor kitéptem az ördögi CPU-t. Meg a RAM-ot. Meg a bővítőkártyákat. Plusz mindent, ami műanyagból készült.
Mi is maradt a helyén?

Nagyjából semmi. Fogalmam sincs, mit csináljak. A szobám tele van erkölcsileg kétes alkatrészekkel.
Tudod mit? Megszabadítalak tőlük. Ráadásul cserébe kapsz egy etikailag kifogásolhatatlan helyettesítőt.

Tényleg? Hű! Mi az?
Úgy hívják, abakusz.

PCF a világban!



Ebben a hónapban:
PCFormat Olaszország

A *PCF* igazi sztártermék – globális nagyhatalom. Januári témánk: milyen lehet olasz *PCF* olvasónak lenni.





Mondjuk ki az igazságot

A taljánok kukába hajították a *PCF* nevet és *Computer Magazine* címen futtatják lapunkat.



A mozi szégyene

Képszerkesztési útmutató. Olasz kollégáink azt tanítják meg, hogyan csempészhetjük be magunkat a *Mátrix*-ba.



Cicák minden mennyiségben

A következő képsorozatban egy cicát gyömöszölnek be egy teknőspáncélba.



Játék a TV-vel

Avagy hogyan vehetjük fel a TV műsort a PC-re. A csatorna egy összeomló házat mutat – az eseményeket egy nő kommentálja.

A HÓNAP SITE-JA

Perfectsideburns.com

Nyomd le Szécsi Pált!



Baromira fárasztó folyton leborotválni a barkókat. Ugyanakkor hihetetlen precizitást igényel a pontos megformázásuk. Itt jön be a képbe a műanyag barkóigazítókat árusító perfectsideburns .com. Ez nem hagyhattuk ki, így aztán gyorsan feladtunk néhány rendelést. Barkómániás munkatársaink sírva könyörögtek a Pro változatért...
www.perfectsideburns.com



Ki gépen száll fölébe...

Égi szem

Régi/új repszim, amely hűségesen jeleníti meg a tájakat.

Nagy-Britannia fotóatlaszának felhasználásával elkészült minden idők legrealisztikusabb repülőgép-szimulátora. A repülés szakértőjének számító Just Flight egy olyan *Microsoft Flight Sim* add-ont adott ki, amelyben széltében-hosszában bebarangolhatjuk a Brit-szigeteket – az alapot mindehhez a légifotózásban utazó Getmapping cég millenniumi digitális térképe szolgáltatja. A játékban egy pixel valamivel kevesebb mint 5 métert képez le, ami azt jelenti, hogy a házak azonosításához kell egy kis erőlködés, az utak, mezők, városok és falvak viszont olyan tisztán látszanak, mintha egy valódi repülőből kitekintve élveznénk a tájat. A részletesség szintjének csökkentése nélkül egy játékba nem lehetett volna bezsúfolni az egész országot, így aztán a fejlesztők régióról régióra haladva, sorozatként adják ki a kiegészítést.
www.justflight.com

CSODÁLATOS FÉRFIAK



Négy speciálisan átalakított repülőgép fényképezte le az Egyesült Királyság kellemesen zöldellő tájainak minden egyes részletét – a gépek egyenként kb. 3 hétnek megfelelő időt töltöttek a levegőben. A munka 1999. áprilisában kezdődött és 2001. augusztusában fejeződött be. A négy gép 130 000 km-t tett meg, a 170 speciális filmszalag hossza pedig nem kevesebb, mint 23 km lenne, ha valaki összeragasztaná és kiterítené őket. A képeket automatikus színkiegyensúlyozásnak vetették alá, figyelembe véve a nap pozícióját. És mi még azt gondoltuk, hogy Phileas Fogg kezdett lehetetlen vállalkozásba...

ZÓNÁZÓK



A Getmapping 100 km²-es zónákra osztotta a szigeteket. A felvételek készítése közben a gépek fel-alá repkedtek a zónákban. Előfordult, hogy bizonyos zónákban abba kellett hagyni a munkát – például a rossz idő vagy a légtér zsúfoltsága miatt –, és a gépek csak hónapok múlva tértek vissza folytatni a munkát, amikor a földeken már teljesen más növények nőttek. A fotók összeillesztésekor az operátorok kénytelenek voltak egyenként körülvágni a táblákat a szembetűnő eltérések eltűntetésére. Mintegy 80-an foglalkoztak ezzel kb. 2 évig – összesen 120000 fotót szerkesztettek át.

A ZSARU NEJE



Az egyik település rendőrfőnökét kellemetlen meglepetés érte amikor az egyik – a Getmapping munkatársaival tartott – értekezleten rákózelített a házára: egy idegen autó parkolt a kocsibejárónál. A gyanakvó zsaru azonnal megkérdezte, mikor készült a kép, majd kiviharzott felhívni a feleségét...

INCIDENS INDIÁBAN

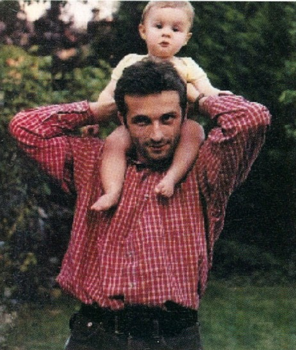
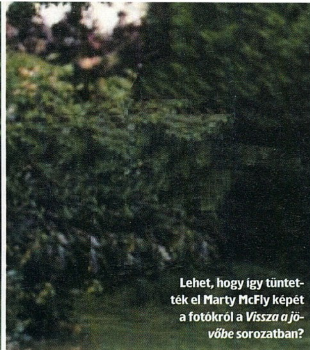


A speciális fényképezőrendszerrel ellátott gépeket Ausztráliából hozták át. Amikor a csapat leszállt tankolni Indiában, a helyi hatóságok őrizetbe vették őket kémkedés gyanújával. Egy hét múlva, diplomaták közbenjárására szabadultak ki a fogságból...

3D-S TÉRKÉP

Eddig fentről néztük – most körbe is járhatjuk.

A Getmapping az ország feltérképezésének megismétlésére készül – ezúttal 3D-ben. Az adatok rögzítéséhez egy olyan nagy hatótávolságú katonai radart használnak majd, amelyet a harcterek feltérképezésére fejlesztettek ki. A cég szerint egy olyan térkép lesz a végeredmény, amelyen több szögből is megtekinthetjük az egyes tereptárgyakat.



Lehet, hogy így tüntették el Marty McFly képét a fotókról a *Vissza a jövőbe* sorozatban?

VÁGD KI ÉS TÖRÖLD!

A Microsoft végre előállt egy *tényleg* egyszerűen használható képszerkesztő progival.

Többé nem kell a szemétbe hajítani a közös fotóalbumot szakítás után. A Microsoft fotószakértői kifejlesztettek egy olyan programot, amely eltünteti a fotókról a nem kívánatos személyeket, és tökéletesen feltölti a keletkezett űrt. Mindössze körbe kell rajzolni az illetőt – a szoftver ezután automatikusan elvégzi a piszkos munkát. Az eredmény bámulatos! A *Patchworks* elnevezésű program számos saját fejlesztésű, szabadalmaztatott algoritmussal határozza meg az eltávolítandó objektum pontos elhelyezkedését, majd pixeles pontossággal rakja be a helyére a környező részek egyvelegét. „Az alkalmazás a kép különböző területeit vizsgálja meg, és ennek alapján dönti el, hogy mely textúrákkal tudja kitölteni az eltávolított alakzat helyét." – nyilatkozta Andrew Blake professzor, a cambridge-i Microsoft képszerkesztési kutatócsoport vezetője. „A cél egy olyan program megalkotása volt, amely elfogadható eredményt produkál gyakorlatilag nulla beavatkozással." A *Patchworks* a *Picture it!* – a Microsoft képmanipuláló alkalmazása – jövőre megjelenő új verziójában lesz megtalálható.

www.research.microsoft.com/users/pperez/patchworks.htm

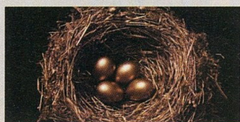

Lefröcsköltek a gyerekek? A *Patchworks* az ideális megoldás.

Kun Ákos – Számítástechnikai alapismeretek

Ingyenes, tartalmas oktatóanyag szövegszerkesztésről.

A LEMEZEN

Ez a mű nem tankönyv, hanem útmutató; célorientált módszerek gyűjteménye. Az itt közölt ötleteket, javaslatokat csak azok tudják hasznosítani, akik egy számítógépkezelési tanfolyamon, vagy az *Office 97* valamint a *PageMaker 6.0* illetve *6.5* programok felhasználói kézikönyvéből legalább alapfokú szövegszerkesztési ismeretekre tettek szert. Sajnos ezek a tanfolyamok, meglehetősen elnagyoltan foglakoznak ezzel a témával, nem térnek ki a speciális alkalmazásokra. A számítástechnikai szakkönyvek legtöbbje pedig érthetetlen, általában szakértők írják szakmabelieknek. A kezdőknek szánt tájékoztatókat sem tudja mindenki használni. A szakírók ugyanis hajlamosak megfeledkezni arról, hogy valamikor ők is voltak kezdők. Ennél fogva gyakran átsiklanak olyan részletek felett, amelyek szerintük magától értetődőek. A gyakorlattal nem rendelkezők számára azonban nélkülözhetetlenek az elhallgatott közbülső lépések, és ezek hiányában sokan nem boldogulnak ezek-kel a szak-könyvekkel. Ez a mű viszont rendkívül aprólékosan, pontról pontra írja le a teendőket, így a kezdők is gond nélkül használhatják. A mű letölthető a **www.mek.iif.hu/porta/szint/muszaki/szamtech/szoftver/szovszer/** webcímről is, de lemezeinken a legfrissebb változat található.



Naptár

Ha túléljük a szilveszter éjszakát, mit hoz nekünk a január?

NETAViS (December)



Megszületett meg a magyar Xperts Software Kft. fejlesztésében a NETAViS videó távfelügyeleti és biztonságtechnikai rendszer. Ez egy forradalmian új, IP alapú videó rendszer, amely több száz analóg és digitális kamerát képes kezelni és egy egységes felületbe integrálni, ehhez mindössze egy webes kapcsolatú PC-re van szükség. A NETAViS-on keresztül hálózatba kapcsolt kamerák a világ bármely részéről elérhetők. A NETAViS rendszer iránt már most is jelentős a külföldi érdeklődés, Ausztriából, Oroszországból, Tajvanról érkeztek megkeresések, így remény van arra, hogy ez a magyar fejlesztés hamarosan az egész világon elterjed, öregbítve ezzel hazánk hírnevét az IT piacon.

Boldog új évet! (December 31.)

A *PCF* hatalmas bulival ünnepli az év zárását, lesz sok bejgli, pezsgő, saját zenéink a *Hip Hop eJay* keverésében, szupermodellek, vízágy, miegymás. Mindenki soha be nem tartandó újévi fogadalmakat tesz, szóval minden a rendes kerékvágásban halad...

Majdnem Malév a MagLev (Január 1.)



A világ első mágneses levitációs (maglev) vonata 2003. január 1-én kezdi meg működését Sanghajban. A tesztek során a vonat elérte az 500 kilométeres óránkénti sebességet, az utasszállító csúcssebessége pedig 400 km/h fölött lesz.

A Transrapid 08 a Pudong nemzetközi repülőtér és Sanghaj pénzügyi negyede között szállítja az utasokat, 30 kilométeres távon. Ezt az utat mindössze 7 perc alatt fogja teljesíteni. Csak nehogy másnapos legyen a masiniszta...

GeForce4 Ti4800, Ti4800SE (Január)



Az NV28 fejlesztési kódnevű magra épülő GeForce4 Ti4800 és GeForce4 Ti4800SE típusjelzésű újdonságok az Nvidia korábbi GeForce4 Ti4600, illetve GeForce4 Ti4400-as grafikus megoldásainak felfrissített kiadásai. Az FX kódnevű termék piaci debütálása előtt, ami kora tavasszal várható, az Nvidia még kiadja a GeForce4-es sorozatának utolsó tagjait. Kérdés, érdemes-e vásárolni ezekből, hiszen az FX óriási teljesítménynövekedést ígér még ezekhez a kártyákhoz képest is...

Felvillanyoztak? Jöhet a földelés!

Kobal

Gyilkos kisülés?

Tényleg tönkreteheti a PC alkatrészeit a statikus elektromosság?



Ha statikus elektromossággal feltöltődve érünk hozzá a PC alkatrészeihez akár tönkre is tehetjük őket. Legalábbis folyton ezt halljuk – ugyanakkor ti is szereltetek már alaplapot a szokásosnál brutálisabb módon, és mégsem lett semmi baja a deszkának, igaz?

Az elektrosztatikus sérülés (ESD) esélye valóban fennáll, a valószínűsége azonban nem túl nagy. Adam Foat, az nVIDIA technológia marketingmenedzsere szerint az ESD az alkatrészek többségénél nem jelent igazi veszélyt, akad azonban egy jelentős kivétel – a memória. „A RAM modulokon kb. egy tucat chip van, amelyek folyamatosan ki vannak téve az érintés veszélyének. Megtörténhet, hogy véletlenül kinyírjuk a memóriának egy olyan részét, amelyet a gép gyakorlatilag sohasem használ, és fel sem tűnik a dolog, hiszen a Windows továbbra is jól működik. Hetekkel később viszont valamelyik játék megpróbálja használni a sérült memóriarészt, és kifagy a rendszer."

Az Intel fontosnak tartja, hogy megfelelően bánjanak a chipjeivel. „Vannak, akik a zsebükben hurcolják az alkatrészeket – szerencsésnek mondhatják magukat, ha nem történik sérülés. – mondja Mark Atkinson, a cég technológiai marketingmenedzsere. – A meghibásodott chip továbbra is működhet, ám a probléma helyrehozhatatlan. A töltés benne marad a megfelelő részben, elvonja az oxidokat a szilíciumtól és károsítja a rétegeket. A modulok nem közlik velünk, hogy megsütöttük őket. A hiba nem válik azonnal nyilvánvalóvá.

>>A furcsa lefagyások hátterében gyakran észrevétlenül lejátszódott ESD áll.

Süssünk alkatrészt?

Ha attól tartasz, hogy véletlenül kinyírod a géped, megnyugodhatsz – van de Graaff generátor nélkül nagyon nehéz megsütni a PC belsejét, az ember ugyanis gyakorlatilag mindig leföldeli magát, mielőtt nekiáll a szerelésnek. „Ha megérintjük a házat nagy baj már nem történhet, hiszen a testünk ugyanolyan elektromos töltöttségi szintre kerül, mint az alaplap. – világosított meg minket Zsolti, házi hardvergurunk. – Az ember általában nem sétál végig a szőnyegen a nejlonpapucsában csak azért, hogy megpöccölje a processzort." **PCF**

SZELÍDÍTÉS

Statikus félelmek? Itt a megoldás.



Anti-statikus szőnyeg
www.maplin.co.uk
Csúsztassuk a gép alá a földelt szőnyeget – elnyeli a statikus elektromosságot, mielőtt megsütné a gépünket. Ha nem fejlesztjük a PC-t nincs sok értelme, amatőr rendszerépítőknek viszont kifejezetten hasznos lehet.



Anti-statikus karperec
www.maplin.co.uk
Ez a ronda csuklópánt arról gondoskodik, hogy a testünknek lehetősége se legyen a feltöltődésre. A cégek valószínűleg inkább a munkatársakat bilincselik az íróasztalhoz vele, semmint hogy a PC értékes alkatrészeit védjék a statikus elektromosságtól.



Dr. Martens anti-statikus cipő
http://shopping.yahoo.com
A Dr. Martens különleges ajánlata ez az anti-statikus vasalt bakancs. A lábbeli az „ipari" széria tagja, és koptatott bőrből készült; ez „vízállósága mellett keménységet sugall."



Anti-statikus spré
www.kensington.com
Permetezzük be vele a felületeket és máris megszűnik a feltöltődés veszélye. Leginkább légkondicionált szobákban használják – milyen meglepő – a statikus elektromosság eltüntetésére.

Játék az éterben

A mobilszolgáltatók komolyan veszik a játékot.

Bár mi mostanában kizárólag az *UT2003*-mal gyilkoljuk egymást ebédszünetben, a jelek szerint vannak olyanok, akiknek még mindig a Snake a kedvence. Idióták – a telefon beszélgetésre való és nem játékra (legalábbis szerintünk). Játszani akarsz? Vegyél PC-t. Legalábbis mostanáig ezt mondogattuk, a legújabb telefonok és szolgáltatások láttán azonban kezdünk meginogni.



Oreange letölthető játékok
Szolgáltató: Orange
Az Orange levédette a játékai számára a „wirefree" márkanevet, tehát láthatóan komolyan gondolják a dolgot. A játékokat – amelyek időkorlát nélkül maradhatnak a telefonunkon – GPRS-en tölthetjük le normális Java képes készülékekre vagy az Orange speciális Sagem myG5-ösére. Az ajánlatban szerepel egy *Brakeout* klón, egy *Mario* stílusú platformos egy szép verekedős program.

O2 játékterem
Szolgáltató: O2
Az O2 játékaival csak 30 napig nyomulhatunk, viszont nagyon jó a kínálat. A régi motorosok olyan klasszikusoknak örülhetnek, mint a *Pong* és az *Asteroids*, de új játékok is akadnak a kínálatban olyan tapasztalt kiadók jóvoltából, mint az Atari és a THQ. Ráadásul elképesztő vacakokkal is pocsékolhatjuk az időnket, mint a *Popsztárok* és a *Legyen Ön is milliomos!*





Vodafone Live!
Szolgáltató: Vodafone
Bár talán a Vodafone kiváló Live! GPRS szolgáltatása a legdrágább, imádjuk a Sharp GX10-es készüléket. A beépített rendszer kifejezetten remek – kb. 60 játék érhető el hozzá, köztük olyan eredeti Taito klasszikusok, mint a *Space Invaders*, a *Puzzle Boble* és nagy kedvencünk, az *Arkanoid*. Ítélet? A győztes a Vodafone (kizárólag az *Arkanoid* miatt).


Corbis

EZT IS TUDTAD?

A NetValue kutatásai szerint az európaiak közül a németek látogatják legnagyobb számban a felnőtteknek készített weblapokat. A forró vérű teutonok fejenként általában egy órát töltenek a pikáns tartalmak böngészésével. Az amerikaiak sem jobbak: a Jupiter Media Matrix adatai szerint 2002. februárjában 40,6 millió netező (a kapcsolattal rendelkezők 36%-a) látogatott meg valamilyen pornóoldalt.

>>LAPOZÓ

„A PC lesz a digitális otthon idegrendszerének központja – pontos jóslat, vagy ködös feltételezés?"

Digitális otthon, 36. oldal

1 000 játékhős

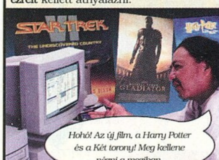
Mindnyájan egy könyvben.



A Taschen – amelyet közepesen pornografikus szórakoztató kötetek kiadójaként tartanak számon – megjelentetett egy játékokról szóló könyvet. A *1000 Gaming Heroes* (1000 játékhős) a *Space Invaders*-től a *The Sims*-ig követi nyomon a játékok történetét; mindegyikhez tartozik egy rövid leírás és egy illusztráció – a grafikák különösen jók. A 608 oldalas, meglehetősen súlyos mű kitűnő olvasmány lehet a toaletten ücsörögve, és tökéletes ajándék a fanatikus játékosoknak. www.taschen.com

Hogyan változtották meg a világot a peer-to-peer fájlcserélő rendszerek?

Az **illegális film és zeneletöltés** régebben rémálom volt. Weblapok és hírcsoportok **ezreit** kellett átnyálazni.



Aztán megjelent a **KaZaA** és a társaik, és a dolog **pofon egyszerűvé** vált.

Olyan egyszerűvé, hogy az **óriási médiacégek** gyorsan **bedühödtek.**



Ha valahol megjelenik a **P-2-P** azonnal rámoccannak a kiképzett jogászfalkák.

Pedig nem kellene **izgulni**.



Elvégre **minden** olyan rendszer szükségszerűen összeomlik, amelyben mindenki mindenkivel **megosztja** mindenét.

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Ha megvásárolja támogatja a...
www.charity cards.org
A képeslapok talán a legjobb példái a kereskedelem kapzsiságának: drágák, károsak a környezetre és gyakran semmi értelmük sincs. Néhánynak a megvásárlásával szerencsére fontos ügyeket is támogathatunk, ám egyre nehezebb rájuk lelni. Ezen az oldalon ilyen levlapok található kiváló minőségben: az árukból darabonként kb. 75 Ft megy jótékony célra.



Nem túl romantikus – viszont praktikus
www.absolute christmas.com
Környezetpusztítás ezúttal talán egy kicsit enyhébb formában: íme a karácsonyfa. Ne halaszd az utolsó pillanatra a vásárlást – lehet, hogy már csak egy barnuló, satnya példányt tudsz kifogni – inkább rendelj erről az oldalról előre feldíszített fát (cserepes változat is létezik).



Bejgliillat a levegőben, ponty a kádban...
www.christmas -time.com
Ha szereted, a régi karácsonyok angyalszárnyakon libbenő hangulatát itt a helyed: receptek, versek, dalok és az ódon karácsonyok többi csodája. A karácsony (nem kevés) cukormázzal bevont változatáról van szó – a hiéna jelleggel működő shop azért megfelelően realisztikus.


THE GHOSTS OF CHRISTMAS
by
Tom Slemen
The St Luke's Abduction
Daddy's Home for Christmas
The Last Christmas Alone
The Problem Child
The Note to Santa
The Christmas Space Message
The Christmas Spectre

„És akkor Jézuska egy véres fejet húzott elő a zsákból..."
www.geocities. com/Hollywood/ Agency/5789/ xmasindex.html
A külseje felháborító, viszont tele van tisztességes karácsnyi rémtörténetekkel – remek mesedélutánt rendezhetsz a karácsonyi kocsonya romjai felett.



„Kissé talán zöldségízű..."
www.cooking vegetarian.com/ freerecipes.htm
Karácsony, a hatalmas húsok ünnepe – nem a vegetáriánusok paradicsoma, az egyszer biztos. A salátakedvelők szerencsére jó néhány kellemes vega receptre bukkanhatnak a neten, és nem kell vízen és mákos bejglin kihúzniuk az ünnepeket.

Kincsek barlangja!

Minden évben kockás alsógatyákkal lep meg a nagymamád? Idén talán udvariasan javaslatot tehetnél másra...

A karácsonyt igazán csak a gyerekek élvezik, mondogatják sokan. Rossebet, mondjuk erre mi. A szüleink soha nem leptek volna meg minket az itt felsoroltakhoz hasonló csodás cuccokkal. A fiúknak szánt játékok egyre jobbak és jobbak lesznek – bemutatjuk néhány nagy kedvencünket az aktuális kínálatból.

1 Desktop Rover

www.firebox.com

A távirányítós autók klasszikus kinézete keveset változott az idők során. A Desktop Rover igazi retro szépség, át tud mászni az olyan terepakadályokon, mint a billentyűzet vagy a telefon, ha pedig kettő van a birtokunkban lézercsatát is vívhatnak. A miniatürizált leselkedéshez (opcionálisan) webkamerát is szerelhetünk rájuk.

2 Voice ME

www.thegadgetshop.co.uk

Észrevétlenül becserkészett minket a jövő. Itt van például a Voice ME – a kütyü vezeték nélküli kapcsolatba lép az otthonunkban található távirányítós berendezésekkel; ezután érces hangon elkiáltott parancsokkal szabályozhatjuk a hangerőt, válthatunk a csatornák között, tompíthatjuk a lámpák fényét stb. A régi távirányítókból esetleg ketrecet építhetünk a tengerimalacnak.

3 Levitron

www.thegadgetshop.co.uk

Amikor bekapcsoljuk ezt a fura szerkentyűt mindig olyan érzésünk van, hogy Öveges professzor hamarosan kiugrik a szekrényből és elkezd a fizika szépségéről áradozni. Egy rejtélyes mágneses rendszerről van szó, amely folyamatosan a levegőben tartja a pörgettyűt, még akkor is, ha a kezünkkel alatta legyezünk. A mozgásba hozásához viszont sajnos be kell vetni a speciális felpörgetőt.

4 Flycatcher

www.boystuff.co.uk

Megalkuvásmentesen iszonyatos elemes légygyilkoló-gép. A szadist hajlamú tulajdonos speciális csalit rakhat a virág szájába, a két „álkapocs" összecsapásával kinyírhatja a rovart, a szétszaggatott hullát pedig a mellékelt kefével távolíthatják el a műanyag fogakról.

5 Gyration egér

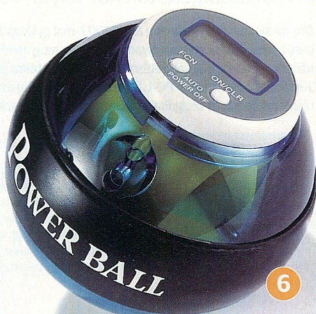
www.gyration.com

Platinaáron mérik, viszont jelenleg ez a PC vezérlésének legfuturisztikusabb módja. A gyroegeret a levegőben kell lóbálni – a kurzor pontosan követi a mozdulatainkat a képernyőn. Hamisítatlan *Különvélemény* hangulat – a játékokban viszont nagyon furcsa.

6 Power Ball

www.firebox.com

Játék, erősítőgép vagy az RSI előszobája? Bármi is legyen, iszonyúan lebilincselő. Folyamatosan pörgésben kell tartani a csukló megfelelő (és elég gyors) mozgatásával – egyrészt alaposan megtornásztatja elsatnyult kezünket, másrészt állandóan arra inspirál, hogy megdöntsük a saját rekordunkat.

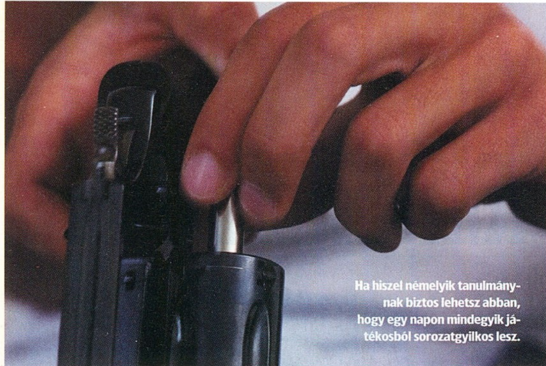








>>A Levitron mozgásba hozásához be kell vetni a speciális felpörgetőt.


Ha hiszel némelyik tanulmánynak biztos lehetsz abban, hogy egy napon mindegyik játékosból sorozatgyilkos lesz.

Corbis

Gonosz játékok...

Levonjuk a megfellebbezhetetlen tanulságot. Vita nincs!

Számítógépes játékok – egyenes út, amelynek a végén gonosz, erőszakos törpévé satnyulunk, vagy balzsam a testnek és a léleknek? Elhatároztuk, hogy egyszer s mindenkorra lezárjuk a vitát a következő tudományos módszerrel: véletlenszerűen kiválasztjuk az izgalmasnak tűnő tanulmányokat pro s kontra, és figyelmen kívül hagyunk mindent, ami nem tűnik izgalmasnak.

ANGYALOKKAL TÁNCOLÓ

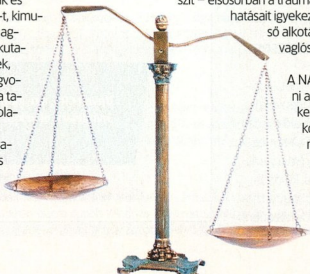
Játssz csak – a pokolban fogsz égni...

Egy kutatás során, amelyet a Body Action Campaign végzett és amely a játékban rejlő RSI kockázat felderítésére irányult, a következőket mesélte egy 13 éves fanatikus játékos: „Éjszakánként annyira fájnak a hüvelykujjaim, hogy jeges vízben kell áztatnom őket. Csak így csökken a fájdalom." Ez is valami, haver? Eljön majd az idő, amikor egész nap az irodában kell koptatnod a billentyűzetet.

Károly herceg, a brit trónörökös komolyan aggódik, hogy a játékok elvonják a gyerekek figyelmét az olvasástól és a művészetektől. Tavaly a lottóbevételek egy részét szerette volna ennek megakadályozására költeni. Szegény főrang – még a saját népe sem vette komolyan az ötletet.

Kb. egy évvel ezelőtt a japán Tohoku Egyetem egyik professzor arra a következtetésre jutott, hogy a Nintendóval játszó gyerekek alig használják a homloklebenyüket – az agyterületet sokkal jobban megmozgatná, ha matekpéldákat oldanának meg. Elvégre nyilvánvaló, hogy ha nem lennének játékok a gyerekek éjjel-nappal matekoznának.

A Stanford Egyetem egyik „tudományos kutatása" kimutatta, hogy két iskola tanulói közül azok, akik nem játszhattak és nem nézhettek TV-t, kimutathatóan kevésbé agresszívvé váltak. A kutatók azt is kiderítették, hogy a játékok megvonása után javultak a tanulók társas kapcsolatokkal kapcsolatos készségei. Nyilvánvalóan fogalmuk sincs arról mennyire morcossá válunk, ha elveszik tőlünk az *UT 2003*-at...



AZ ÖRDÖG ÜGYVÉDJE

A játék akár még jót is tehet...



A játékok arra serkentik a gyereket, hogy párban vagy kis csoportokban működjenek együtt, miközben fejlesztik a vita- és felfedezőkészséget – erre a következtetésre jutottak a Bristoli Egyetem kutatói, akik 700, 7–16 év közötti alannyal dolgoztak. Nyilvánvalóan nem futottak össze egy *Myst* fanatikussal sem.

Ugyanezek a kutatók mutatták ki azt is, hogy a szülők gyerekeik számítógépes tudásának elmélyüléséről, logikai készségének fejlődéséről, valamint alkotókészségének és kéz/szem koordinációjának javulásáról számoltak be. Arról viszont hallgatnak, mennyire céloztak jól a végén a srácok a valódi fegyverekkel.

A londoni King's College kutatói szerint a fiúk rossz magaviselete genetikai okokra vezethető vissza, és ezt a rossz bánásmód csak felerősíti. Vagyis nem a *GTA3* miatt lopta el a szomszéd gyereke a Ford Fiestád – a gének miatt van az egész.

A dublini MediaLabs Europe MindGames nevű fejlesztőháza relaxálást elősegítő játékokat készít – elsősorban a traumák és a depresszió hatásait igyekeznek tompítani. Az első alkotásuk egy sárkánylovaglós verseny.

A NASA igyekszik segíteni a hiperaktív gyerekeken és az alkoholistákon. Játék közben mérik az agyi aktivitást és próbálják fejleszteni a "szörnyeteg" koncentrálási készségét.

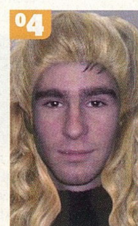
>>Hírek

Postaládánk sötét mélységeiből egyenesen hitetlenkedő szemetek elé: a hónap legjobb csatolt állományban érkező poénjai.









<1> Az ilyen képek a legsötétebb rémálmaimat váltják valóra – az egyik különösen rosszindulatú haverom pontosan tudja ezt, ezért rendszeresen megsoroz ilyesfajta förmedvényekkel. Világ életemben különösen visszataszítónak találtam a gyerekarcú játékmacikat és hasonlókat – amikor elvetődtem a **www.tomarma.com** oldalra, ahol számtalan ilyen, valódi gyerekek beöltöztetésével előállított szörnyszülött található, majdnem a PC előtt kaptam agyvérzést.

<2> Kedvenc tömeggyilkos diktátorunk (a „kedvenc" szó jelen esetben a „végtelenül szórakoztató" szinonimája) ismét formában van. Nézzétek meg a könyv borítóját – valami szokatlan? Igazából az arcán ülő zavart arckifejezés miatt zakkantunk meg igazán. És ez az ember a világ első számú vezetője...

<3> Nem olyan vicces, de így karácsony környékén meg akarom mutatni az anyukámnak, hogy nem csak totális hülyeségeket tudok berakni a rovatba. Dicsérj meg, anyu! Ráadásul a kép grafikailag is remekül passzol az oldalképbe.

<4> Csak, hogy bebizonyítsam, hogy én is képes vagyok bármilyen aljasságra – íme az egyik cikkírónk kissé rendhagyó kinézettel. Vagy a nővérét látjuk, akivel csúnyán elbánt a sors? Esetleg mégis ő az, csak kicsit átszabtuk a Cosmo Makover-rel, amikor pár éve anyagot gyűjtöttünk a „milyen PC-s játékokkal nyomulnak a lányok" témájú cikkünkhöz? Akármi is a helyzet, még mindig jobban néz ki így, mint az érettségi tablón...

PCFormat nyomozás

JÁTÉK LAPOS KÉPERNYŐVEL

Igaz e vajon, hogy a TFT képernyő és a profi játékos összeférhetetlen fogalmak?



Lapos képernyős monitorok nyolc esztendővel bemutatkozásuk után ebben az évben először jobb eladási statisztikákat tudtak produkálni katód csöves vetélytársaiknál – elfogadottságukhoz így aligha férhet kétség. Elemzők szerint nem kizárható, hogy 2006-ra csupán a háztartások 14%-a használja majd a most még többségi, katód csöves monitorokat. A TFT – Thin Film Transistor – monitor által megjelentetett pixelek színváltoztatása meglehetősen időigényes, így a mozgó objektumok elmosott hatást keltenek a képernyőn.

A TFT technológiával készült első generációs monitoroknál még olyan lassú volt a színváltás, hogy a felhasználók gyakorta veszítették el az egér pointerét is. S noha a mai, korszerű típusok már jelentős fejlődést mutatnak, bizonyos játékfanatikusok állítják: napjaink gyors, pergő játékaiban még mindig jelentős színtorzulás észlelhető a TFT képernyőkön. Tapasztalataik szerint a TFT-k nem képesek egyértelműen a beállítások játék alatti, folyamatos „megtartására" – rapszodikusan módosuló contrast/brightness értékekről, és a már említett, színeltolódásról számolnak be.

Az Aachemi Technológiakutató Egyetem munkatársai felismerték, hogy a TFT képernyőt néző felhasználó szeme 22%-al gyorsabban értesül a képi információról, lévén a katód csöves monitorok még olyan interferenciákat keltenek, melyekre a szem természetszerűleg reagál a megjelenített képen túl is. A Samsung – ki ezen idő szerint a világ vezető TFT gyártója – ezen felül vitatja, hogy a katód csöves monitorok által megjelenített kép pontossága felülmúlná a DVI – digital video input – képességeit, mely már minden, korszerű TFT készülék legalapvetőbb szolgáltatásai közé tartozik. **PCF**

>>„2006-ra csupán a háztartások 14%-a használja a most még többségi, katód csöves monitorokat?"



TFT: lenyűgöző ha a *Myopia Tournament 2003* fut rajta...

KÉPERNYŐ SZEMLE

Tub-thumping rants from our panel of experts.



GERHÁK ZSOLT
***PCFormat* melléklet-szerkesztő**

„Nem látok igazi versengést a legolcsóbb CRT és a legdrágább LCD monitorok között. Az LCD képernyőkön még mindig jelentkeznek borzasztó színeltolódások. Bizonyos részleteket egyszerűen elmosnak, tucatnyi effektnek nyoma sincs a képen – ilyen pl. a bump mapping. Miért szoknék hozzá egy másodrangú képhez?



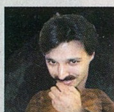
ALLAN MCDONALD
Samsung termékmenedzser

„A Samsung kutatásainak célja olyan monitorok kifejlesztése, melyek az LCD technológia ergonomikus jellemzőit párosítják játékra is alkalmas tulajdonságokkal. A TFT monitorok végső soron felzárkózni látszanak a CRT monitorok mellé, egyúttal extra előnyökkel is szolgálnak, helytakarékosság, mobilitás szempontjából."



VARGA BALÁZS
professzionális játékos

„Használtam már 18"-os LCD monitorokat versenyeken is. Inkább 75, semmint 60Hz-en frissítenek, s ez bizony nem kis különbség. Gyorsabbnak, gördülékenyebbnek érzem. TFT-n sokat játszottam a *Warcraft III*-al – szintén tisztábbnak tűnik. Gyors játékoknál azonban, mint amilyen az *UT2003*, a színeltolódás elég nehézzé teszi a pixelpontos célzást."



MANAB ROY
marketing menedzser, UBI Soft

„Szeretem az új TFT-met. Rengeteget kutattam az igényeimnek leginkább megfelelő modell után, míg végül sikerült szert tennem egy DVI támogatással is rendelkező készülékre. A *Medal of Honor*-ral, és a *Soldier of Fotune 2*-vel játszottam rajta, különösebb problémák nélkül. Egyetlen gondom, hogy a monitoron van egy halott pixel is – pont a kellős közepén!"

MI MONDJUK

Katód csöves modellek? Azok, bizony – az ódon technológia továbbra is elég erősnek s ütőképesnek bizonyul ahhoz, hogy állhassa a sarat egy ambiciózus, ám nyomokban még kiforratlan technológiával szemben. Egyszóval ha nyaralás, szörf, szörfőzés, úgy egyértelműen TFT. Ha azonban komolyan veszed a játékot, számodra még mindig a katód csöves monitor a jó választás.

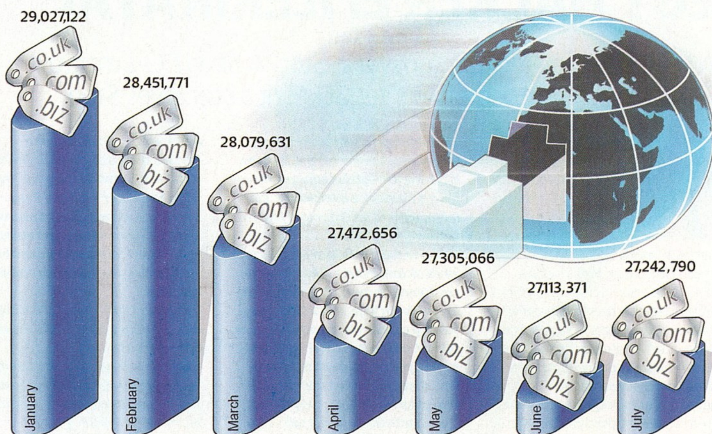


A számok tükrében

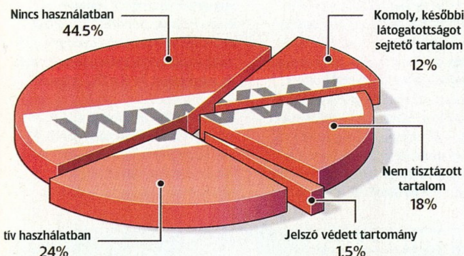
Tények és adatok A világot alkotó diagramok...

MIT TAKAR EGY NÉV?

2001. októberétől folyamatosan csökken az újonnan regisztrált domain nevek száma. Az ingyenes domainek ideje lejárt: indifferens tulajdonosaiknak nem áll érdekükben sem megújítani, sem hasznosítani azokat – inkább áruba bocsátják a virtuális tartományokat. A kérdéses időpontig gombamód szaporodó e-business domainek ugyancsak torpanást mutatnak – a jelenség hátterében az e-business szférát illető költségkötelezettségek állnak. A 2000. évi virtuális földvásárlás tömegesen vonzotta a kezdeményezésben komoly tőkét látó befektetőket, ám a 2002-től hatályos törvények szerint már havonta harminc dollárjuk bánja s bánná részvételüket.



2002. első felében regisztrált domain nevek száma.



Kihasznált domainek?



Havonta regisztrált domainek átlagos száma.

Statisztika: Compiled by Chart-Track © ELSPA **Illusztráció:** Andrew McLaughlin

↑ NYERTESEK

↗ A PC

Az Egyesült Királyság dolgozóinak 25%-a véli úgy, hogy munkájuk legfontosabb része a számítógépük. Egy, az IT Systems dolgozói között végzett felmérés nyomán is beigazolódni látszik a fenti statisztika – a megkérdezettek 15%-a egyszerűen hazamenne, ha számítógépe üzemképtelenné válna.

↗ Amazon

Az Amazon folyamatosan csökkenő árai végett rohamosan növekvő keresletet konstatálhat. Az utóbbi 15 hónap során átlagosan 5%-os árcsökkenést felmutatni képes online áruház napról-napra közelebb jut célkitűzéséhez, mely szerint a világ egyik vezető online gépezetévé növi ki magát.

↗ Microsoft

A Microsoft részt kíván vállalni mobiltelefonok fejlesztéséből s tömeges értékesítéséből is. A napjainkban piacra dobott Windows Powered Smarthphone 2002 PC kompatibilitást élvez – a gyártó kiegészítők hosszas soraival – pl. SD kártya – serkenti a vásárlási kedvet.

↓ VESZTESEK

↙ Microsoft

A metropolisz területén termékeit népszerűsítő, lepke alakú matricákat szóró Microsoftot a reklámok azonnali összetakarítására kötelezték, egyúttal 50, azaz ötven dollár pénzbüntetéssel sújtották.

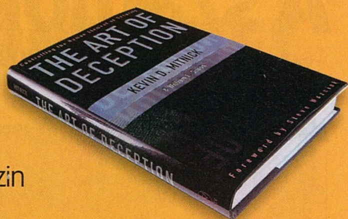
↙ AOL

A családias légkört propagáló internetszolgáltató jövője kétségessé vált egy a Microsoft és Disney között köttetett szerződés végett. A cégek együttműködése nyomán született szolgáltató – Disney on MSN – olcsóbb, egyúttal gyorsabb internetet kínál a fogyasztónak.

↙ A Világ

„A cyberbűnözés mindannyiunk zsebéből billiókat rabol!" – jelentette ki Howard Schmidt, George Bush cyberbűnözési tanácsadója. Noha a kijelentés nyomán elhangzott kérdésekre – ki, hogyan, s mi módon – megfelelni Schmidt Úr nem tudott, ám posztjára való érdemességéről a világ színe előtt tett ékes tanúbizonyságot.

KEVIN MITNICK: EGY HACKER EMLÉKIRATAI



A híres hacker leleplező könyvet ír. Stop. A híres PC-s magazin leközöl néhány részletet, és interjút készít a szerzővel. Stop.



Kevin Mitnicket 1995. februárjában tartóztatták le. 25 vádpont alapján vonták felelősségre számítógépes csalásért és illegálisan megszerzett fájlok birtoklásáért. Ezek olyan cégek tulajdonát képezték, mint a Nokia, a Motorola és a Sun Microsystems. Mitnick azóta kiszabadult, de az ítéletben megtiltották neki, hogy közzé tegye a történetét. Így aztán *Art of deception* (A félrevezetés művészete) címmel írt könyvet, amelyben részletesen taglalja hogyan lehet betörni a nagy cégek rendszerébe. Tucatnyi – inkább pszichológiai, semmint informatikai – módszert ír le, amelyekkel meg lehet nyitni és ezzel információk átadására lehet rávenni a számítógépes hálózatok leggyengébb elemét: a felhasználót. Lássuk, mit ír Mitnick a hackelés egyik legizgalmasabb területéről: az emberi tényező manipulálásáról.

A valóságban a cégek biztonsági rendszerének feltörése általában úgy indul, hogy a rosszfiú megszerez egy olyan ártalmatlannak, hétköznapinak és lényegtelennek tűnő információt vagy adatot, amelyről a cégnél dolgozók többsége fel sem tételezi, hogy védeni vagy titkolni kellene. Az ilyen, látszólag lényegtelen információk nagyon is fontosak a manipulátor számára, ugyanis kulcsszerepet játszanak a célja elérésében: abban, hogy hitelesen tudja a vállalat alkalmazottjának álcázni magát. A manipulátor úgy támad, hogy az áldozat elméletileg pontosan látja, mi történik, mégsem fog gyanút – a támadó a későbbi célpont szerepét veszi fel. Az esettanulmányok segítségével az olvasók beleélhetik magunkat a történtekbe és végiggondolhatják, hogy ők (vagy a beosztottaik/munkatársaik) hogyan reagáltak volna ugyanilyen helyzetben. Az esetek többségében a manipulátor szemszögéből is végigelemezzük a történeteket. Íme egy példa: Peter Abels irodájában megcsörren a telefon.

– Halló! – szólal meg egy hang a vonal másik végén. – Tom vagyok a Parkhurst utazási irodából. Előkészítettük a San Francisco-i repülőjegyét.

– San Francisco? – kérdezi Peter – De hát én nem utazom San Franciscóba. A közeljövőben sehová sem utazom.

– Hű – nevet fel barátságosan a hang. – És biztosan nem akar San Franciscóba utazni?

– Nos, ha rá tudja beszélni a főnökömet... – válaszolja Peter, és ő is viccesre veszi a figurát.

– Úgy tűnik megint összekavarodott valami – folytatja a hívó. – A rendszerünk az alkalmazottak azonosítószámával tartja nyilván a lefixált utakat. Lehet, hogy rossz számot adott meg valaki. Mi is az Ön azonosítója?

Peter engedelmesen eldarálja a számát. Miért ne tenné? Szinte minden űrlapra fel kell írnia, a cégen belül is sokan hozzáférnek – a személyzeti osztály, a bérszámfejtés és ezek szerint nyilván a külső utazási iroda is. Senki sem kezeli titkosan az azonosítókat. Mi baj lehet abból, ha megadja? Ahogy a kirakósnál, az egyes elemek önmagukban itt sem nem bírnak jelentőséggel. Ha azonban összerakjuk őket tisztán kirajzolódik a kép. A kép ebben az esetben a vállalat teljes belső struktúráját tárja fel a manipulátor előtt.

>>A vállalat teljes belső struktúrája tárul fel a manipulátor előtt.

Könnyű megszerezni a válaszokat. Akár mindössze két vagy három információmorzsa is elég lehet a hatékony álcázáshoz – a manipulátor máris átváltozhat az egyik alkalmazottá. Egy név, hozzá a telefonszám, az azonosítószám – esetleg a biztonság kedvéért a főnök neve és telefonszáma –, és egy félig-meddig profi manipulátornak máris rendelkezésére áll mindaz, amivel hitelesnek tűnhet a következő áldozat előtt, akit felhív.

Ha tegnap felhívott volna valaki egy másik osztályról valamilyen ésszerű magyarázattal és megkérdezte volna a személyi azonosítószámod, vonakodtál volna megadni neki? Ja, egyébként mi is a TAJ számod?

Mitnick új könyve szerint a cégünk sokkal ostobább, mint hinnénk.

Részletek Kevin Mitnick *A félrevezetés művészete* című könyvéből. Fontos, hogy (hacsak utalás nem történik az ellenkezőjére) a közölt történetek a képzelet szülöttei.



Soha, de soha nem engedd, hogy mögötted álljon az ATM-nél.

Corbis

KEVIN MITNICK ÉLETE

Egy hacker szupersztár tündöklése és bukása.

1963 Megszületik Kaliforniában.

1978 Összehaverkodik a Roscoe nevű telefonos hackercsapattal miközben egy rádióamatőrt zaklatásával van elfoglalva Dél-Kaliforniában.

1980 Mitnick és bandája vállalati számítógépes rendszerekbe kezd betörni szerte az USA-ban.

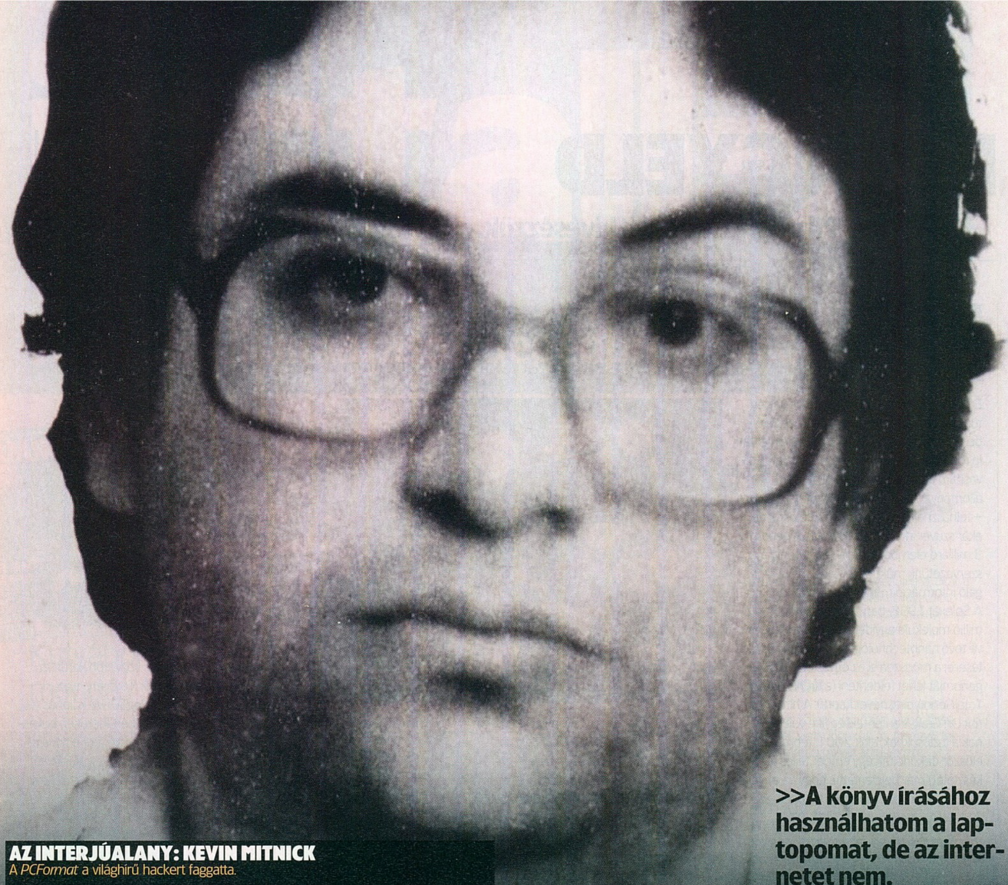
1982 Dokumentumokat és leírásokat lop a PacBelltől, az USA legnagyobb telefonszolgáltatójától. Lebuktatják, és 150 nap börtönbüntetést kap. Hamarosan ismét letartóztatják, mert a hallgatói számítógépeket használja hackelésre a Dél-kaliforniai Egyetemen. Az elkövetkező 10 évben töretlenül folytatja hackerkarrierjét.

1994 Kalifornia Állam Gépjárműügyi Minisztériuma 1 millió dollárt ajánl fel Mitnick letartóztatásáért. A vád: a hacker csalással próbált jogosítványokhoz jutni. Kevin Seattle-be költözik, ahol egyéni stílusú PC-s problémaelhárítóként dolgozik. Elkezd támadásokat intézni Tsutomu Shimomura biztonsági szakértő számítógépei ellen.

1995 Mitnick továbbra is Shimomurát zaklatja, aki háborút hirdet a hacker ellen. Kevint végül az FBI és Shimomura segítségével tartóztatják le február 15-én. Hosszú börtönbüntetésre ítélik. Shimomura *Takedown* címen publikálja a saját verzióját a történtekről.



Corbis



>>A könyv írásához használhatom a laptopomat, de az internetet nem.

AZ INTERJÚALANY: KEVIN MITNICK

A PCFormat a világhírű hackert faggatta.

PCF: Mi volt a célja az új könyvével?

KM: Oktatási segédanyagnak szántam, amely a biztonsággal kapcsolatos tudatosságot erősíti. Megmutatja, hogyan lophatnak információkat a hackerek és az ipari kémek, és hogyan vesznek rá minket olyan cselekedetekre, amelyek aztán lehetővé teszik, hogy betörjenek a rendszerünkbe. A történeteket kriminovella formában írtam meg - inkább ez, mint a számítógépes biztonsággal foglalkozó szakkönyvek unalmas stílusa. Az ítélet szerint nem beszélhetek arról, ami velem történt, így aztán „megregényesítettem" a történeteket. A technikák, stratégiák és taktikák amikről írtam azonban mind valóságosak.

PCF: A manipulálás egyszerűbb, mint a hackelés?

KM: Természetesen. A biztonsági technológia fejlődése miatt a rendszerek feltörésén dolgozó támadók a biztonsági szisztéma leggyengébb pontjára koncentrálnak. Felteszik maguknak a kérdést: mi az egyszerűbb? Besétálni a cég központjába és bejutni a szerverszobába, vagy keresni egy becsapható alkalmazottat és felhívni telefonon? 15 éves működésem alapján állíthatom, hogy a humán tényezőt mindig könnyebb kiaknázni - a manipulátor egyszerűen megnyomja a megfelelő pszichológiai gombokat, és az emberek erre előre látható módon reagálnak.

PCF: Tapasztalt hackernek kell lenni a manipulációs technikák alkalmazásához?

KM: Az egyik támadásban, amiben részt vettem, fel kellett hívni valakit a fejlesztési osztályon és rávenni, hogy elvégezzen egy „hibajavítást" a kódban, ami védtelenné teszi a rendszert. Úgy tettem, mintha a cég egyik fejlesztője lennék, és megkértem őket, hogy frissítsék a forráskódot egy hibajavítással. Amikor elkezdték terjeszteni a programot már nyitva állt a támadók előtt.

PCF: Mióta érdeklik a számítógépek?

KM: Mindig is a szenvedélyem volt a biztonsági rendszerek megkerülése. Gyerekkoromban rádióamatőr voltam, később a telefonos és a számítógépes hálózatok kezdtek érdekelni. Még korábban, kisfiúként a mágia vonzott - rá akartam jönni, milyen trükk van a háttérben. A számítógépes kalózkodást kizárólag a kihívás és az izgalom miatt csináltam. A pénz, a károkozás vagy a rombolás sohasem érdekelt.

PCF: Milyen feltételekkel engedték szabadon?

KM: 2003. januárjában jár le a próbaidőm, jelenleg azonban nagyon szigorú feltételeknek kell megfelelnem. A könyv írásához használhatom a laptopom, de az internetre nem léphetek fel. A barátaim mellett kell ácsorognom miközben neteznek - kénytelen vagyok így böngészni, mert nem megérintem meg a billentyűzetet.

PCF: Mi is a jelszava?

KM: Nem, azt kellett volna mondanod, hogy a lenti irodából hívsz, a terminál amin dolgozol az előbb égett le, és a technikus ma nincs bent, mert éppen az egy hónapos szabadságát tölti Hawaii-on. Most kérj meg, hogy adjam meg a jelszavam. Ha nem adom meg nem tudsz fellépni az intranetre és nem tudod befejezni a jelentést, márpedig ha nem készül el időre a főnököd nem csak rád lesz dühös, de rám is. PCF

EZT FIGYELD

A jövő itt van Mi pedig alaposan kivesézzük.

DNS a CD-n

Zenét venni a korongokra? Ugyan – égessük fel rá inkább a DNS-t!

Érdekel a géntérképed? A brit Solexa cég tudósai biztosak abban, hogy a közeljövőben sikeresen véglegesítik új génszekventáló módszerüket, amellyel egy nap alatt kiolvasható a páciensek teljes genetikai állománya. Az adatokat ezután kiírják CD-re – felhasználhatjuk őket orvosi célokra, de akár szuvenírként is elrakhatjuk. A genom 3 milliárd elemből épül fel, és minden, a szervezetünk működésének alapjául szolgáló információ megtalálható benne.
A Solexát 1998-ban alapították több száz millió molekula egyidejű elemzését lehetővé tevő nanotechnológiai eljárások kifejlesztésére; a módszerrel az egyes emberek genomját lehet felderíteni (a technológia a TotalGenotyping nevet kapta). A hírek szerint Dr. Craig Venter (aki egyike volt azoknak a tudósoknak, akik 2001. februárjában először dekódolták egy ember teljes génkészletét) már bejelentette, hogy az év vége előtt kezében lesz egy olyan technológia, amellyel 1 hét alatt (kb. 152 millió forintért) bárkinek elkészíti és CD-re írja a genomját. A ugyanakkor Solexa célja az, hogy a géntérkép 24 óra alatt, kb. 230 000 Ft-os költséggel készüljön el. **www.solexa.co.uk**

A genetika történetéből: Francis Crick és James Watson 1953-ban írta le a DNS molekula 3D-s szerkezetét.

Sci-fi fények

A foton alapú számítógép a fantáziavilágába illőnek tűnik, pedig megvan az esélye, hogy Humberto Michinel, a Vigoi Egyetem kutatója cseppfolyóssá változtatja a fényt. A szilárd, folyékony és gáz kifejezéseket általában atomi természetű anyagok állapotának leírására használják, de a tudósok a fotonok mozgásai miatt már megpróbálták gázként modellezni a fényt. A spanyol csapat a tervek szerint megpróbálja addig lassítani a fényt, amíg folyadékszerűvé nem válik – ez a matéria aztán optikai PC-k kiinduló anyagául szolgálhatna. www.uvigo.es

Valódi 3D-s kijelző

Mégis a jósnőknek volt igazuk?

Képzeld magad elé azt, hogy a PC-d nem hagyományos kimeneti eszközhöz (monitorhoz, nyomtatóhoz), hanem egy kristálygömbhöz kapcsolódik.
A gömb belsejében (a PC által kivetített) szilárdnak tűnő, hologramszerű (körüljárható) 3D-s tárgyak jelennek meg. Az Actuality Systems jóvoltából a technológia már létezik, sőt bétatesztelési fázisban van. Az átlátszó felület egy digitális projektort tartalmaz, amely 730 fordulat/perc tempóban pörög és a grafikus program koordinátáinak segítségével állítja össze a képet az üveg belsejében – úgy kezeli a modelleket, mintha 2D-s képszeletekből állnának.
A gömb kb. 25cm átmérőjű, a „képszeletek" pedig 768x768 pixel felbontásúak. A megjelenítő használatához Windows 2000 vagy Linux OS-re van szükség.
www.actuality-systems.com/volumetric3d.php3

Actuality Systems

A Perspecta megjelenítő együtt tud működni már létező grafikai technológiákkal (pl. Solidworks), de egy szoftverfejlesztő készlet is jár hozzá.

Múlt-idézés

Terítéken a brit *PCF* 16. száma 1993. januárjából. Micsoda idők voltak!

Hihetetlenül érdekes szinkombináció a borítón: izléses szürke árnyalatok kontrasztban a harsogó narancssárgával.
A vezércikk a PC használatba vételéről szólt, és igazán izmosra sikeredett.

A hírek

Gyatra felhozatal. Egyre közelebb került az Amstrad MegaPC-jének kiadása – egy 486-os PC és a Sega MegaDrive különös (és egyben természetesen elkerülhetetlen bukásra ítélt) kereszteződéséről van szól. Ettől eltekintve a legizgalmasabb hír egy új „floptikai" meghajtó piarca kerüléséről szólt. Na hiszen.

A hónap ismertetője

A hardver és szoftverismertetők lapátra kerültek, hogy beférjen a lapba a fent említett vezércikk. A CD Format rovatban ugyanakkor megdöbbentő módon arról számoltunk be, hogy a MicroProse többé nem ad ki játékokat CD-n. Döbbenet – ők beszéltek hülyeséget, vagy mi?

A hónap játéka

Döbbenet? Ez már sokk! A régóta várt *Populous II* mindössze 66%-ot szedett össze, és ilyesmiket írtunk róla: „Rövid idő alatt elképesztően unalmassá válik." Sokkal jobban lelkesedtünk egy városépítős játékért – a cime *Ceasar* volt, és 83%-ot kapott. Ha arra gondolunk, hogy az Impressions még mindig ontja a folytatásokat...

A *Populous II*, amely egy teljes világ urává tette a játékost

Vissza a való világba

„No, no, no, no, no, no, no, no, no, no" (stb.) énekelte a 2 Unlimited titokzatosan a bombaként robbanó, az összes listát letaroló *No Limit* című slágerében. A kevésbé előkelő helyeken az 1980-as évek feltámadását figyelhettük meg (érdekes lista): Peter Gabriel, Duran Duran, Go West, The Cult. Csak remélni tudjuk, hogy a 2 Unlimited feltámadása sohasem következik be.

install→

↘AZ E HAVI LEMEZEKEN

Játékok/Alkalmazások/Segédprogramok

IMPOSSIBLE CREATURES

Kutyából nem lesz szalonna – tartja a mondás. Vagy mégis?



AZ E HAVI...



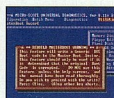
MAGYAR NYELVŰ DEMO
HAEGEMONIA
Légy a naprendszer egyedüli ura, akár a földieket, akár a kolóniákat választod. A demó öt pályán keresztül vezet, hogy megérezhesd a hatalom ízét.



MAGYAR NYELVŰ DEMO
PLATOON
A vietnámi háborúban küzdő kis felderítőcsapat kálváriája, tűzön, vízen, dzsungelen és vietkongokon át. Az egyik legösszetettebb pályát adjuk közre.

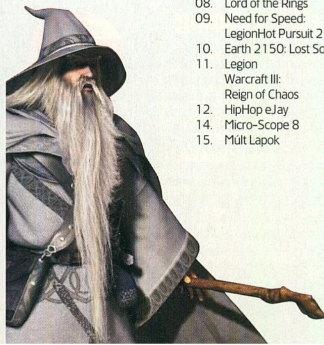


TELJES VERZIÓ
HIPHOP EJAY
A majdnem egy teljes CD-t elfoglaló program segítségével valóra válthatod rapzenei vágyaidat. A dallam és a ritmusszekciók mellett persze szövegelhetsz is.



TELJES VERZIÓ
MICRO-SCOPE 8
Amilyen jelentéktelennek tűnik, olyan nagy segítséget jelenthet. Bármiféle hardveres probléma nyomára akadhatunk értő használatával.

JÁTÉKDEMO
LORD OF THE RINGS
A Gyűrű hordozó kalandjai megkezdődnek...



INSTALL TARTALOM

Csak nyugodtan...


Gerhák Zsolt mellékletszerkesztő

Az idő – furcsa egy dolog. Természetesnek veszszük, életünk szinte minden részében jelen van, irányítja tetteinket, mindig többet szeretnénk belőle, mégis, ha rá építjük a munkánkat könnyen elkezdhetünk azon gondolkodni, hogy egyáltalán létezik-e. Ha nagyon fontos lenne – például amikor időre kell leadni a master CD-t gyártásra – úgy folyik ki a kezünkből, mint a búza vagy a sivatag homokja, ha viszont fel szeretnénk gyorsítani – például amikor este munka után állunk sorba a postán a sok számlát követelő ügyfél mögött – olyan lassan csorog, mint a ragasztó. Jó dolog tehát néha megállni és élvezni a világ szépségét. A saját esetemben ez legtöbbször a szerkesztőség falainak bámulásában merül ki, de körülöttetek biztosan akadnak kellemesebb helyek is. Szóval szemlélődjetek, vegyetek mély lélegzetet és aztán gyertek vissza megtisztulva.

Ok, megtisztultatok. Most már igazi szépségében tudjátok élvezni a januári CD-k/DVD tartalmát. Először is: ha valaki egyelőre a PC működésre bírásával van elfoglalva valószínűleg nagy örömmel veszi használatba modern diagnosztikai segédprogramunkat, a *Micro-Scope 8*-at. A zene iránt érdeklődők a csúcsminőségű és teljes verziós *HipHop eJay* gyönyöreiben mártózhatnak meg. Ami a játékokat illeti: valószínűleg hatalmas tempóban kezdtek különös vadállatokat teremteni az *Impossible Creatures*-ben, közreadjuk a Digital Reality két vadiúj játékának demóját, a csodálatos *Hegemóniát*, és a vietnámi dzsungelekben játszódó *Platoont*, és lesz még itt *Lord of the Rings, Rollacoaster Tycoon 2, Need for Speed*... Csapjunk a lovak közé!

A teljes csomag

A legjobb teljes verziós programok: Lemezeink csúcsminőségű, értékes alkalmazásokat és segédprogramokat tartalmaznak. Ha szeretnétek valamilyen speciális programot, megpróbáljuk feltenni a lemezre!

Játssz a legújabb játékokkal: Megharcolunk az exkluzív kiadásokért – tehát te játszol először a legjobbakkal.

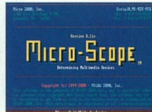
Kit érdekel a kézikönyv? Szeretnénk, ha a legtöbbet kihoznád az ingyenes programjaidból. A *PC Format*-ban több szoftverleírást olvashatsz, mint bármelyik PC-s magazinban.



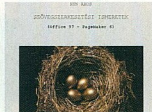


TELJES VERZIÓK:


HipHop eJay



Micro-Scope 8


Szövegszerkesztési ismeretek – kézikönyv

↘ PCFormat EXKLUZÍV

IMPOSSIBLE CREATURES

Utoljára a *Pajzán lánykák vakációja Tirolban* váltott ki ilyen elragadtatott kiáltásokat belőlünk!



Microsoft
www.relic.com
Minimum:
PIII-750, 128Mb, 32Mb 3D kártya

Az online társadalom tagjai általában szörnyetegnek tartják Microsoftot, olyan cégnek, amely a legkisebb lehetőséget sem hagyja ki ha profitszerzésről van szó. Így aztán jó látni, hogy legalább a játéktervezési osztályon vannak humorérzékkel megáldott munkatársak – az *Impossibe Creatures*-ben ugyanis pontosan ilyen szörnyeket kell építeni az emberiség javára.

A fejlesztést ugyanaz a csapat végezte, akik megajándékozták a világot a fantasztikusan újszerű *Homeworld*-del – ezúttal teljes hidegvérrel váltottak át a hagyományos szárazföldi stratégiára és a klasszikus, 1930-as évekbeli zenétől a kiválóan összekovácsolt kezelőfelületig minden ízében egyedi művet alkottak. A játékot szemmel láthatólag a *Doktor Moreau szigete* és néhány hasonló, XIX. századi sci-fi ihlette; a látványvilágot a brit uralkodó, Viktória korabeli szegecselt acél, a modern technológia és az 1930-as évek divatja uralja. A demóban szerencsére nem bukkan fel a lomha mozgású, sátorszerű ruhába öltözött Marlon Brando vagy a vadállatias Val Kilmer.

Barkácsolj állatokat!

A mamut/bálna hibrid demó két részből áll. Az első a hadjárat, amelyben egy haditudósító, Rex Chance szerepét alakítjuk. Hősünk az apját (a régen eltűnt tudóst) keresi egy sor titokzatos szigeten, amelyek a gazdag Upton Julius tulajdonában vannak. A második a skirmish játékmód, amelyben vagy Rex, vagy a megrögzött bálnavadász, Whitney Houston bőrébe bújhatunk.

Bármelyiket is választjuk, mindenképpen meg kell tanulnunk a Creature Combination (állatkombinálás) alapjait. Ez két összetevőt vegyít: az egyik a ↘



Rex szembetalálja magát az első alkoholban tartósított mutánssal. Azonnal kétségbe esik: mennyi elpazarolt pia!



A nyersanyagtermelés és az egységkészítés olyan gyorsan megy, hogy az összecsapások nem tartanak tovább egy óránál.



A csordában élő és falkában vadászó állatokból összerakott Dogoonok extra erőre tesznek szert, ha csapatban támadnak.



Minotaurusz találkozása a denevérrel: repülj szépségem, repülj!

SZÉN, GÉNEK ÉS RAGASZTÓ

Avagy hogyan gyárthatunk szörnyetegeket az *Impossible Creatures* genetikus csatáihoz.

VADÁLLATIAS VISELKEDÉS

Az alkímistaműhely, vagyis a szörnygyár: tervezd meg a lényeket, határozd meg a gyártási sorrendet, és már el is indul a rémek áradata.

ÁRAMOT NEKIK!

Állítsd fel néhány villanyoszlopot, hogy a lények életre kelhessenek.

FEKETE GYÉMÁNTOK

A szörnyek előállításához alapanyagként szénre van szükség. Ja, és este is be kell gyűjtani valamivel. A bányászatra mindenesetre a szolgákat vagy Lucyt kell ráállítani.



AZ ELLENSÉG

Grr... Te utálod őket, ők utálnak téged, ideje tehát rájuk ereszteni a szörnyeket. A seregük a kreatúráinkétól eltérő képességekkel rendelkező lényekből áll, tehát a győzelem kivívásához valószínűleg többféle kombinációt is be kell vetni.

GENERIKUS TANK

A killox kedves kis jószág: egy pézsmatulok tömege és ereje keveredik benne a gyilkos bálna szónikusrezgés-generátorával és a halak sötét képességével.



A különlegesebb tulajdonságokhoz megfelelően döbbenetes szépségű effektek tartoznak.

>>Egy csimpánz és egy köpőhal keverékére lesz szükség.

Pokemon-os „gyűjtsd össze mindet" hangulat, a másik a *The Thing* látványos lénydeformációja. Amikor az egérgombra kattintva kicseréljük a végtagokat, összehúzódik a bőr és elferdül a test, miközben a kijelzőkről leolvashatjuk milyen különleges tulajdonságokkal rendelkezik a kreatúránk, mennyire gyors, erős, és mennyibe kerül a létrehozása. Az olyan tulajdonságok, mint a Sonic Pulse (szónikus rezgés – gyilkos bálna) vagy a Throw Rocks (kődobálás – csimpánz) idővel nagyon hasznossá válnak, de elválaszthatatlanok az adott lény többi tulajdonságától. Tehát ha kődobáló és köpködő lényt akarunk, egy csimpánz és egy köpőhal meglehetősen gyenge keverékévek kell beérnünk.

A demó 10 állatot tartalmaz: a kínálat az aprócska lemmingtől (amelynek a legelőnyösebb tulajdonsága az ásási képesség), az álmok netovábbjának számító, elképesztően veszélyes, halálos ollókkal felszerelt kétéltű homárig terjed, amely ráadásul még a mérgekre is immúnis. Természetesen ahogy egyre több állatot gyűjtünk be egyre nagyobbra nő az összeállítható kombinációk száma.

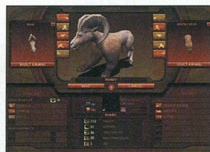
Rex, az állat(i)mixer

A hadjárat elkezdése előtt erősen ajánlott végigmenni a tanítórészen, ahol elsajátíthatjuk mindazt, ami a túléléshez szükséges. Az első pályán Rex azonnal kóstolót kap mindabból, ami a szigeteken vár rá – a kóstolót néhány farkas/skorpió hibrid jelenti. Miután megszabadultunk tőlük nekiláthatunk saját bázisunk felépítésének.

Ahogy előrehaladunk a pályán egyre közelebb és közelebb kerülünk ahhoz, hogy megtaláljuk Rex apját. Figyeljetek a mutáns jegesmedvére az első szigeten, a szolgákra a másodikon, és persze óvakodjunk Whitney Houston genetikailag módosított szörnyeinek gyűjteményétől. Sok szerencsét! **PCF**

>>GÉNEK GÉNIUSZA

Íme négy lehetséges kombináció az előállítható mutánsok végtelen seregéből.



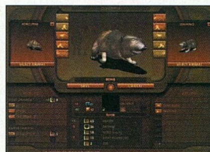
RAMBÓ

Egy kos feje és hátsó lábai + egy medve mancsai és teste = gyors és erős zúzógép. A csökönyösség és a kezelhetetlenség szerencsére kihullottak a genetikai rostán – ha nem így lenne nehéz volna harcra bírni a szörnyetegünket.



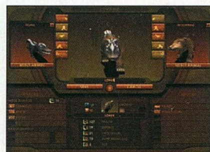
LÉGIERŐ

Szó szerint magasról köp a tömegre: Jeffreyt egy köpőhal fejéből és egy hóbagoly többi testrészéből férceltük össze. Csak a messze hordó fegyverrel felszerelt lények árthatnak a repülő halálosztónak.



A BOMBA

A lemming és a tarajos sün keveréke. Árkot ás magának, az ellenséges csapat közepén bukkan elő a föld alól, és halálos tüskezáport zúdít rájuk. Nem kell aggódni érte: nagyon könnyen pótolható szörnytípus.



A MAGÁNYOS

Büdösborz/farkas turmix: a világ legrosszindulatúbb és legbűzösebb lénye. Kamikáze támadásra a legalkalmasabb – csoportokban vessük be, pusztán a sokkhatás kedvéért.

↘ PCFormat EXKLUZÍV

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

A békéhez háborún keresztül vezet az út. Esetünkben ez az út nem rögös – aszteroidákkal kirakott.

Wanadoo
www.digitalreality.hu
Minimum:
PIII 1GHz, 128 Mb, 32Mb 3D kártya

Hurrá! Végre itt egy olyan játék, amibe bele lehet szerelmesedni! Hatalmas űrcsaták, galaktikus intrikák, az űr távoli részeinek felfedezése, technológiai áttörések, fejleszthető egységek és hősök. Ez mind egyben, mind magyarul! A Digital Reality magyar fejlesztőgárdája, akik már az *Imperium Galactica* másodikrészével bebizonyították, hogy jó, nagyon jó játékot tudnak készíteni, most minden várakozást felülmúló programmal rukkoltak elő. A teljes három dimenziós megjelenítés csodálatos grafikája a naprendszer bolygóit, a holdakat, aszteroidákat és az emberi civilizáció ténykedését – űrállomások, szatellitek, a legkülönfélébb űrhajók – varázsolja elénk. Navigálni a gravitációt majdnem teljesen nélkülöző űrben nagyon egyszerű, köszönhetően a kiválóan átlátható kezelőfelületnek. Feladatunk szerteágazó: a Föld ellen támadó, tőle korábban elszakadt kolóniák haderejét kell megrendszabályozni – ez a játék fő célja az első kampányban.



Félreértés ne essék, ez a kép nem az átvezető mozikból származik...

Lemezmellékleteinken megtalálható a Heagamonia magyar változatának első fejezete, amely öt teljes küldetés jelent. Mindez pont elég, hogy rabul ejtsen mindenkit a játék hangulata. **PCF**



↘IRÁNYÍTÁS

2D és 3D nézet közötti váltás	SPACE
Egység kiválasztása	BEG
Feladat kiadása	CTRL++JEG
Kikényszerített manőver	ALT+JEG
Játék megállítása	P
Forgás/mozgás az űrben	Kurzorok

↘ PCFormat EXKLUZÍV

PLATOON

„Nehéz a dolga a katonának." A dzsungelben.

Monte Cristo
www.digitalreality.hu
Minimum: PIII-600, 256Mb RAM, 500Mb HDD, 32Mb 3D kártya

A Digital Reality nem tétlenkedett az utóbbi időben, hiszen az év vége felé két programmal is jelentkeznek. Méghozzá két igencsak eltérő műfajú játékról van szó. Míg a *Hegemónia* a távoli jövőben, egy galaktikus háború epikus történetét meséli el, a *Platoon* történelmi eseményeken alapul. Pontosabban az 1965 és 1968 között zajlott háborús eseményeket játszhatjuk újra Martin Lionsdale őrmester szemszögéből. Kezdő tisztként feladatunk kis létszámú csapatok őrjáraztatása a keletázsiai dzsungelek poklában. A feladatok egyre nehezebbek, a bejárandó területek egyre nagyobbak, az ellenünk támadó vietkongok egyre fanatikusabbak. A valós idejű stratégiát tulajdonképpen bármelyik pillanatban megállíthatjuk, hogy pontos parancsokat adjunk ki embereinknek. A táj domborzatát és növényzetét okosan kihasználva kell becserkészni az ellenséget – de vigyázat, ők is pont ezt teszik velünk. Az őrmestert egyszerű közlegények mellett speciális egységek kísérhetik, akik például a nehézfegyverek, vagy az aknák hatástalanításában járatosak. A lemezeken a játék nyolcadik, egyik leghosszabb és legösszetettebb küldetését játszhatjuk végig. Harcra fel! **PCF**



Drágám, ha ezt a pisztolyt kezembe veszem, mindig Rád gondolok!



Közlegény nézze meg, hogy az az ember tényleg csak napozik-e!



Huh, ez a fickó a homokzsákok mögött kemény dió, kézigránátot hát neki!

↘IRÁNYÍTÁS

Egység kiválasztása	BEG
Feladat kiadása	JEG
Nézetek forgatása	Egérgombok nyomva tartása
Játék megállítása	SPACE
Kúszás	C
Gyaloglás	V
Futás	B

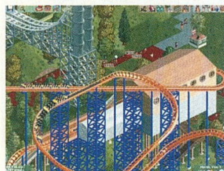
↘ PCFormat EXKLUZÍV

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Nevess, míg fáj – s azon is túl.

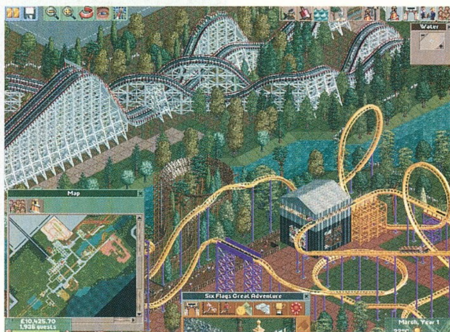
Infogrames
www.rollercoastertycoon2.com
Minimum: PII-300, 64Mb

Mónika nem boldog, Mónika nem vidám. Mióta megérkezett a Helyre melyet Elfeledett az Idő, köteg pénzért tett kiábrándító kirándulást a bokáig érő szemétben, majd a Mamuthegy Csúcsára érvén konstatálnia kellett, hogy az is csak átverés. Nem talált ott mást, csak egy illuminált idiótát mamutjelmezben. Harminc percen át bolyongott a bűzös esőben, hogy aztán végre végigszáguldhasson a Velociraptor Hármason. Meg végső soron ettől sem hatódott, sőt az agyonsózott s felülárazott Pterodaktilusz Falatok szinte már ehetetlen mivolta végett lassan, ám biztosan görbült sírásra kicsi szája. Bizony, itt, velünk töltött szabadideje keserű csalódások sorozata volt csupán, s ha áttörhetné a képernyőt, s ha szemünkre vethetné panaszait, s ha visszakövetelhetné a méltánytalanul magas jegyárát, úgy biztosak lehetnénk benne, hogy: Mónika meg is tenné.


Érdeklődés hiányában a Jubilee Vonal – egy perc még, és – leszakad.

Vattacukor és virsli

Az 1999-es szezon *RollerCoaster Tycoon* néven bemutatkozó fejlesztése világszerte aratott osztatlan sikert – a játéknak előbb-utóbb folytatódnia kellett, méghozzá Mónika legnagyobb bánatára. A két program között eltelt idő ismeretében némileg zavaró lehet a grafika lényegi változatlansága. „Bácsi, bácsi, hol s merre van a háromdé kamerám amivel körbe tudom repülni a parkot?" – kérdezte Mónika. „Van vállkamera is, ugye, bácsi, amivel bárkinek belebújhatok a bőrébe, ugye, van?" Mónikát újabb csalódások érik, végtére is az időközben már teljesen alapvetőnek számító vizuális adalékoktól s lehetőségektől mentes folytatást kap - s kapunk ezúttal. Másfelől, mikor embertömegek alkotta színes forgatagokat látunk monitorunkon hömpölyögni, – és mindezt élvezhető



Inspiráció kell? Nézd egy darabig a cipőfűződet – mindig bejön.

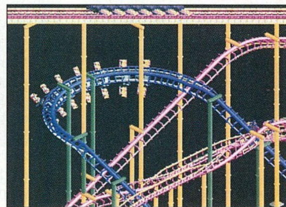
>>A Mamuthegy Csúcsára érvén konstatálnia kellett, hogy az is csak átverés.

>>HÁNYTATÓSZERELVÉNYEK

Még, még, még - ennyi nem elég! - Te akartad apuskám...


01 Inverted Impulse Coaster: ez a vasút rakétaszerűen, függőleges irányban hagyja el az állomást, majd a csúcsponton átfordulván, kődarabként zúg alá. Működik ám!


02 Giga: ez a hatalmas kígyószörnyeteg hosszasan, tekervényesen cikázik 300 láb magas dombok között – eredetijét a Holland Six Flags Parkban is kipróbálhatod.


03 Az új Multidimenzionális Vészvasútnál gyorsabban – semmi sem generálhat rosszullétet. Egyeseknek a puszta látvány is elég már.

>>EMBERSZEMLE

Parkunk jelenlegi, 2773 látogatójából itt van – dobpergés be – ÖT!

DEIRDRE

Szegény Deirdre csak elsétált a Kolosszus mellett, s hopp! – rókát fogott. Mi nem csináltunk semmit, igazán nem.

SEAN

Sean pillanatokon belül ájulás közeli állapotba kerül, lévén Ninja nevű attrakciónk sikerrel keverte össze létfontosságú szerveit.

ANA

Az Escape remek attrakció, ám Ana kezd méltatlankodni a sorban állás miatt. Itt lenne az ideje mellépakolni hamburgeres és kólás bódét.



MARLON

Mutatói révén egyértelmű bizonyságot nyerünk, hogy a jóvágású Marlont tök hidegen hagyta Rémisztő Twister, így most jóvágású Marlon más szórakozási lehetőségek után néz.

LORETTA

A pénzköltés művészetében jeleskedő Loretta hazamenne inkább – nincs is ezen mit csodálkozni, lévén nem fér több nálunk vásárolt arany karkötő kecses csuklócskáira már.



Kerék forog, vonat suhog, mindent bele, mindent egy helyre - talán így vonzóbb.



Példa-alternatívák: vadnyugatos, kalózos vasutak.

sebességgel, – érthetővé s elfogadhatóvá válik az alkotók ragaszkodása a sprite alapú, jóllehet ódon megvalósításhoz. Szép lett volna éjszaka is megnéznünk, üzemeltetnünk parkjainkat, ám ez a lehetőség és az ezzel járó vizuális adalékok szintén nem képzik megvalósulás tárgyát. Grafikus fejlesztések ugyan akadnak, ám ezek csupán az eredeti játék rajongóinak szúrnak majd szemet – a *RollerCoaster* sorozattal most ismerkedők számára teljesen egyformának tűnhet a két program. Ennyit a kesergésről, lévén garantálhatjuk, hogy 1-2 órányi játék után így sem lesz esélyed abbahagyni a programot.

Noha a játék célzottan nem forszíroz minket hullámvasutak megtervezésére s felépítésére, a közönség boldogságérzete s ténykedéseink üdvössége már szervesen kapcsolódik vasútjaink színvonalához, hosszához. A konstruálás főbb vezérfonalai változatlanok maradtak, sőt az alkotók tucatnyi, választható miliőt is bedobtak vasútjaink mellé. Kreativitásunk így bő lére eresztetik, kiemelten igaz ez, mikor a fejlesztett dekorációs elemeket s azok felhasználási lehetőségeit vizsgáljuk. A játék ezúttal már szinteket – négy szintet – kezel. Képzelj el egy minigolfozó kisgyereket, aki mellől lassan, komótosan száll fel a színekben

>>A játék scenario felhozatala nem túl bőséges.

pompázó hőlégballon. Beéri aztán egy ódon, még fából készült hullámvasút tartópilléreit, majd egy hatalmas sztegoszaurusz lábai mögött tűnik tova. Az említett attrakciók valójában egyetlen mezőn, ám más-más magasságban helyezkednek el – így már belátható s elképzelhető, milyen mozgalmas s tartalmas parkok hozhatóak létre a játék segítségével.

Próbavasút

Mivel a magunk készítette vasutak megtervezése nem kis időt s energiát emészt fel, gyakorlatlanságnak helye – nincs. Célszerű s javasolt ezért gazdasági kötöttségektől, beépíthető tértől függetlenül is létrehoznunk egy-egy vasutat, gyakorlásképpen. Az új Coaster Designer remek eszköz, mely segítségével elmenthetjük, majd be is tölthetjük kész vasútjainkat. A játék scenario felhozatala nem mondható túl bőségesnek, sőt a bemutatott missziók között kevés a kihívásszerű feladat. 15 fiktív scenario, s mindössze 10, valós parkok működését szimuláló küldetés jelentik az elfogyasztható tartalmat. Kezdő játékosoknak továbbá minden okuk meglehet egy konszolidált kiakadásra is, tudniillik a program három tutorial küldetése sajátos módon a küldetésfelhozatal legnehezebb darabjai közé tartoznak. Az eredeti játék beszerzése rajongóinak feltétlenül javasolt, ám akik inkább az első részt veszik meg, s a maradékból Mónikát viszik moziba – ott sötét van, meg minden – szintén nem mondhatóak ostobának. **PCF**



Még a kocsik színét is kiválaszthatod.



Érdemes költenünk a kutatásokra, így új vasutak nyílnak meg előttünk.

↘ PCFormat EXKLUZÍV

LORD OF THE RINGS

Mi a különbség Szauron és a feleség között? Válás után a feleség legalább visszaadja a Gyűrűt...

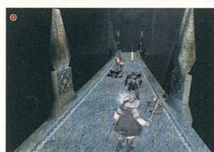
Vivendi Universal Interactive
www.lotr.com
Minimum: P600, 128Mb

A demó három jól elkülönülő részből áll; kezdjük az elsővel. A regényben Zsáklak, Bilbo és Frodó otthona leginkább titokzatos falusi fogadóra hasonlít – hatalmas sonkák lógnak mindenfelé és a ház legnagyobb része konyhaként funkcionál; a filmben mindebből nem sok jön át. A Zsákos rajongók kedvéért a demó első pályáján magát Frodót irányítjuk: keresztül-kasul bejárjuk vele az ősi hobbit házat mielőtt kiérnénk az élénkzöldben pompázó Hobbitfalvára.

A következő színhely Széltető ősi, elhagyott erődítménye, ahol a Szövetség tagjai először kerülnek szembe a Nazgulokkal. Itt a harcban otthonosabban mozgó Aragorn szerepét vesszük fel.

A könyvből és a filmből talán nem rémlik a dolog (elsősorban azért, mert ilyesmiről szó sem volt), de a hely tele van farkasszerű szörnyetegekkel (kicsit hasonlítanak az *Impossible Creatures* kevésbe rendhagyó lényeire) és kószáló orkokkal – a tetőn még egy különleges meglepetés is vár ránk. Nem, nem Gandalf az piros csipkealsóban. Ha már az ördögöt emlegetjük (most Gandalfra gondolunk és nem a balrogra), a demó utolsó pályáján minden idők legnagyobb varázslójának szürke köpenyét ölthetjük magunkra, és a mogorva, de kőkemény törp, Gimli társaságában hatolhatunk be Moria félelmetes tárnáiba. Mészárolj le néhány orkot Gandalf varázslatainak széles választékával, és készülj fel a hidas jelenetre... **PCF**


Az otthonos Zsáklak – a Zsákosok tanyája hosszú évszázadok óta.

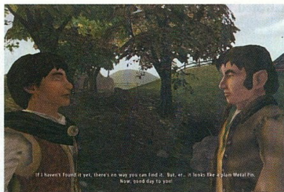

Mória: a törpök csontvázaitól a hatalmas szakadékig minden része félelmetes.

↘IRÁNYÍTÁS

Mozgás	[W], [A], [S], [D]
Lopakodás	[Shift]
Védekezés	[Ctrl]
Ugrás/rúgás	[Space]
Használ	[E]
A Gyűrű felhúzása	[R]
Hátizsák	[I]
Varázslatok	[1]-től [5]-ig

>>SÖTÉT, POKOLBÉLI MALOM

Bár a pálya elején nem gondolnánk, a végső cél a szélmalom beindítása.



01 Az első pálya inkább csak kóstoló. Ha meg szeretnénk hosszabbítani az élvezeteket megkereshetjük Ted Sandyman malmának legfontosabb alkatrészét. Nem mintha fikarcnyit is hálás lenne érte a zsugori, törpe gazember.



02 Ha sikerül elcsípni a képen látható idegesítő hobbit kölyköt értékes információkat szedhetünk ki belőle a feladatunkkal kapcsolatban. Csak éppen pont elkapni nehéz a kis csirkefogót.



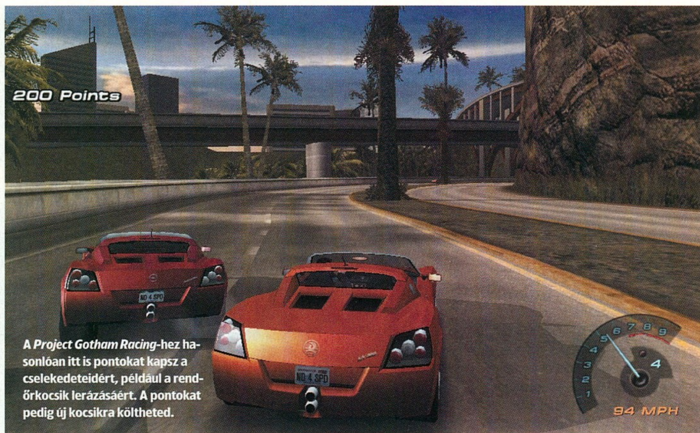
03 Úgy tűnik az öreg Tednek is problémái akadtak a szélkakasával. Miért ne segítenél neki is? Az ilyesmi mindig nehéz kenyér, ha az ember olyan idiótákkal él egy helyen, akik a legegyszerűbb feladatot sem képesek egyedül elvégezni.

↘ PCFormat EXKLUZÍV

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

A cím alapján sokkal inkább egy késő esti szexfilmre lehetne számítani, mint egy őrült autós üldözésre.

Electronic Arts
www.needforspeed.com
Minimum: PII-450, 128Mb, 16Mb 3D kártya

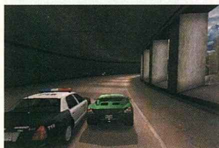


A *Project Gotham Racing*-hez hasonlóan itt is pontokat kapsz a cselekedeteidért, például a rendőrkocsik lerázásáért. A pontokat pedig új kocsikra költheted.

Nos, ha ez egy EA Sports sorozat újabb epizódja lenne, mint a *FIFA* vagy az *NHL*, akkor azonnal meglengetnénk az igazság széles karimájú kalapját, belehuppannánk az egyenlőség viseletes karosszékébe, és felemelnénk a megtorlás ujját afelett a pár száz elvesztegetett szó felett, melyek az eredetiség hiányáról panaszkodnak ezekben az évente megjelenő játékokban. *[A FIFA nagyot hozott ebben az évben – a szerk.]* Még David Beckham-ről is panaszkodnánk egy kicsit. De ezúttal ünnepelni fogjuk a fejlődés hiányát és a bankszámlájuk alapján gondolkodó fejlesztőket. A *Need for Speed* ismét üt, mint az már megszokott, a siker alapja egy nagyon egyszerű és mégis zseniális recept: jobb grafika, gyorsabb kocsik – a sorozat legfrissebb tagjának nincs is más újításra szüksége.

Breakdance

Legalapvetőbb összetevőire bontva a *NFS: HP2* nem más, mint egy arcade jellegű autóverseny program, melyet a rendőrautók megjelenése tesz kicsit szokatlanabbá az átlagosnál. Mikor már minden ellenfelet magad mögött hagytál, és azt hiszed tied a verseny, akkor a jó öreg fekete-fehér autók feltűnnek a látóhatáron, lesöpörnek az útról, te pedig csak tétlenül nézed, ahogy a többi versenyző elsuhan melletted. Kivéve persze, ha képes vagy hollywoodi stílusban kézifékkel kanyarodni, bevenni lehetetlennek tűnő kanyarokat, gyors és pontos szemed van, hogy kiszúrd a rövidebb utakat, mindent összevetve tehát elég professzionális vezető vagy ahhoz, hogy eltekints minden zavaró tényezőtől és csak a versenyre koncentrálj.

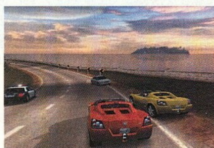

Az ördögi rendőrautó valahogy mindig tudja, hogyan söpörjön le az útról.


Játssz egyszerű küldetést a rendőrautóval, és a bűnözők elfogásáért pontokat kaphatsz.

Feltüzelve

A *HP2* külsőre és érzésre egyszerűen csodálatos – nem olyan lélegzetelállítóan gyönyörű, mint amilyennek *TOCA: Race Driver* ígérkezik, de közel van hozzá. Az autók fényezése, a New Forest pályák pazar őszi színei, a láva, amely megmagyarázhatatlan módon az útra ömlik az egyik pályán... Mintha íratlan szabály lenne, hogy a játékokban szereplő kocsik valahogy mindig jobban néznek ki, mint a játékokban szereplő emberek.

A program könnyen végigjátszható úgy, hogy az ujjadat/lábadat a gázon tartod, és időnként jól időzítesz. Itt van azonban a rendőrség... Jóllehet, hogy egy-egy autó lerázását, az úttorlaszok és a rendőrkopterek bombáinak elkerülését általában hangos üdvrivalgás és asztalcsapkodás kíséri, ezek az akadályok többnyire csak elszúrják a már szinte megnyert versenyedet, és borongós hangulatba ringatnak.A bosszú bizonyos formában lehetséges, mert játszhatsz önálló küldetéseket úgy, hogy te vezeted a rendőrautót.


Az égboltok és a naplementék egyszerűen gyönyörűek. Istenem, ezt mintha csak egy tinilány mondta volna...

Mivel nincs túl sok extra, amelyet unlock-olni lehet, és a multiplayer pályák sem különösebben vonzóak, a *NFS: HP2* intenzív játék mellett minden bizonnyal csak néhány hétig tart majd ki, de ezek garantáltan boldog hetek lesznek. **PCF**

>>Egy-egy autó lerázását általában hangos üdvrivalgás és asztalcsapkodás kíséri.



↘ VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA

EARTH 2150 LOST SOULS

CSAK DVD-N

Huh! Addig még 148 év van hátra. Már rég halottak leszünk. Vagy mélyfagyasztottak...

Oxygen Interactive
www.earth2150.com
Minimum:
P333, 64Mb, 8Mb 3D kártya

Szóval ismét meg kell mentenünk a bolygót. Tudjuk, hogy ott voltál te kis sunyi, az utolsó pillanatban hagytad el az elpusztult bolygót az *Earth 2150*-ben, majd a *The Moon Project*-ben meghódítottad a szatellitjét, hogy végül megint a sárgolyón találd magad a *Lost Souls*-ban.

Elődeihez hasonlóan a *Lost Souls* is egy összetett real-time stratégiai játék, melyben a műfaj összes klasszikus trükkje megtalálható. Három különböző nemzet közül választhatsz, melyek mindegyike különböző egységekkel rendelkezik, az épületeidet és egységeidet bányászatból és más nyersanyagok termeléséből állíthatod elő, folyamatos kutatással fejleszthetsz ki új egységeket, és így tovább.



Mindenre kiterjedő csaták nem történnek percenként, de ha igen, jobb, ha felkészült vagy.

Igen vagy sem

A *Lost Souls* továbbá megtartja azokat a sajátosságokat, melyek az *Earth 2150*-et olyan egyedülállóvá tették. A missziók egy fő bázisról indulnak, úgyhogy a különböző küldetések területei között kompozhatsz az egységeiddel – ami már csak azért is hasznos, mert az életben maradt egységek így fejlődnek. Tervezhetsz saját egységeket is, változtathatsz a páncélzat és a tűzerő egyensúlyán. Mivel a játék igazi 3D-s rendszert használ, számítanod kell majd a változatos terepviszonyokra, a szeszélyes időjárásra és a nappalok és éjszakák váltakozó ciklusára.

Bár a *Lost Souls* egy önálló program, lehetne akár kiegészítő csomag is. A grafikai engine és a háttérzene ugyanaz, mint az előző részben, és hogy őszinték legyünk, már egyik sem számít túl lenyűgözőnek. Az időjárási és környezeti hatások okosan átgondoltak, de gyorsan veszítenek a varázsukból, a játék közbeni hangeffektek pedig kifejezetten idegesítőek.

>>A *Lost Souls* elsősorban a fanatikusokat célozza meg.

Akadémia

Az *Earth 2150*-et különösen a könnyű kezelhetőségért és a kamerák irányíthatósága miatt ajnározták, de valójában nagyon is kuszák ezek a funkciók, mivel leginkább a billentyűzet shortcut-jaira épülnek. A fontos információk sokszor nem elég olvashatóak, például egy adott egység neve, amikor kiválasztod.

Mindez azt jelenti, hogy a *Lost Souls* elsősorban a fanatikusokat célozza meg, ezt támasztja alá a missziók játszási ideje és nehézsége is. Hátrébb az agarakkal újoncok, ha a műfajjal ezen a játékon keresztül akartok megismerkedni, nagyon nehéz dolgotok lesz. Nem arról van szó, hogy egyszerre túl sok mindent kell csinálni – igazság szerint néha a dolgok kifejezetten békés ütemben folynak – sokkal fontosabb, hogy a stratégiád pengeélességű legyen. A tervezők nem titkoltan azon voltak, hogy megismertessenek a nehezen megnyert csata élményével.

Hacsak nem az Electronic Arts-ról van szó, amely mögött ott van a külön stilust képviselő *The Sims* sorozat, általában csak néhány bőrt lehet lehúzni ugyanarról a játékról. A *Lost Souls* ismerős lesz mindenkinek, aki játszott már a sorozat korábbi részeivel, és az sem valószínű, hogy az újoncokat jobban lenyűgözi majd a program. Különösebben nem rossz játék, de ilyen volt már, lesz még. **PCF**


Az időjárási és nappali/éjszakai effektek csábosak, de sokszor bezavarhatnak – ez vonatkozik az ellenségre is.


Az egyszemélyes játék során egy történet bontakozik ki, melyben a három választható nemzeté a fő szerep.


A Bázis felépítése a szokásos rutint követi: kell áramforrás, nyersanyagok, és így tovább. Lassú víz partot mos.

↘VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA

WARCRAFT III REIGN OF CHAOS

A pszichológus szerint valami nincs rendben velünk – de mi nem hiszünk a nyomorult orknak...

Vivendi Universal Interactive
www.blizzard.com
Minimum:
PII-400, 128Mb, 8Mb 3D kártya

Nos, talán a *Medieval: Total War*-nak is vannak követői, a *Warcraft*-ot viszont nyugodtan nevezhetjük minden idők egyik legtöbbször lekoppintott sorozatának. Bár az első művük miatt kis híján beperelte őket a Games Works, a Blizzardos fiúk azóta igazi játékdinasztiát építettek fel. A *Warcraft* nagyapja, az *Orcs and Humans*, és korosodó apja, a *Tides of Darkness* mára a John Romero Idős Játékok Szeretetotthona lakóivá váltak, így aztán az ifjú unokára, a *Reign of Chaos*-ra várt a feladat, hogy eltartsa őket.

Az ifjú titán elképesztően jól látott neki a feladatnak: a játéktörténelem legrövidebb idő alatt legtöbb példányban eladott játékává vált nem kevesebb mint 4,5 millió előrendeléssel.



Thrall hős: ha megölik feltámad. Mindig a főbázisunk mellett kel új életre.

A korongunkra az első demó került fel, amelyet a mesterműtől eddig idegenkedő eretnekek megtérítésére adott ki a Blizzard. A bemutatóban a játék teljes bevezetője megtalálható: Thrall, egy ork próféta az óceánon át új földre, Kalimnorba vezeti az ork hordát. Őt küldetésen keresztül gyűjthetitek a fát és az aranyat, táplálhatjátok a csapatokat és irthatjátok az ellent. Kezdjétek a tanítórésszel, amelyben minden fontos ismeretet elsajátíthattok. **PCF**


Minél nagyobb a szörnyeteg, annál erősebb és még több kincset őriz.

↘IRÁNYÍTÁS

Zoomolás	Egérgörgő
Egység kiválasztása	Bal egérgomb
Több egység kiválasztása	Körbekerítés a bal egérgomb lenyomva tartásával
Parancskiadás	Jobb egérgomb
Váltogatás az egységek között	[Tab]

↘KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA

LEGION

Ókori környezet, ókori játékélmény.

Koch Media
www.paradoxplaza.com
Minimális: PII-233, 64Mb

Az első baljóslatú előjel az, hogy a *Legion* nem csak egy képernyőt használ. Az egyik interface segítségével építjük a városainkat, egy másikkal helyezzük el a katonáinkat, és egy harmadikon figyelhetjük őket harc közben. Hát... ez egy körökre osztott stratégiai játék – aminek nem kell feltétlenül követnie azt a bevett szokást, hogy minden egy képernyőn játszódik. Csak mondjuk nem ártana.

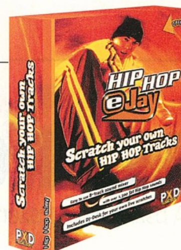
Egyébként a játék folyamán nem nagyon hagyják meg nekünk a szabad választás lehetőségét. A városépítésnél még azt sem határozhatjuk meg, hogy hova szeretnénk építkezni. Erre még derűsen megvonjuk a vállunkat, hogy „Sebaj, ez nem a *Caesar III*, hanem egy körökre osztott stratégiai játék, tehát ez nem is fontos."

Sajnos, még az ütközetekben is csalódnunk kell. Mindössze annyira szólhatunk közbe, hogy még a csata kezdete előtt elhelyezhetjük csapatainkat, és megadhatjuk, hogy milyen messzire nyomulhatnak előre. A csata kezdete után már csak nézhetjük amint a légiósok harcolnak és hősi halált halnak...

Tulajdonképpen ez a játék egyike azoknak az érdekes programoknak, mint a *Championship Manager*, amiben szintén egyik képernyőről a másikra váltogatva azon csodálkozunk, hogy mit is kellene csinálni. Abból még származhat némi beteges örömünk, hogy az általunk felállított csapatot rázúdítjuk a másik hadseregre, és végignézzük ahogy szétszedik egymást. Ez azonban vajmi kevés kompenzációt nyújt az amúgy nem valami fényes játékélménnyel szemben. **PCF**


A harcok részletesek, véresek, és semmilyen emberi közbeszólást nem tűrnek meg.


Mindent megtalálhatunk ami csak egy római város irányításához kell.



↘ PCFormat EXKLUZÍV

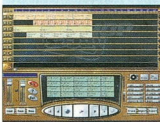
HIPHOP EJAY

Csináld magad rapprogram – a digitális lemezkaristolás magasfoka.

↘DISZKÓ

SLÁGEREK

Az *eJay* másolás funkciójával percek alatt elkészülnek a felvételek.



Az *eJay* egyik legjobb tulajdonsága az, hogy nem kell az egész számot minták áthúzkodásával összehordani: szekvenciákból is építkezhetünk. A számok többségében ugyanaz a zenei elem ismétlődik újra meg újra, tehát készítsük el az alapvető részeket, tartsuk lenyomva a [Shift]-et, és kattintsunk a mintákra. A kijelölt rész vágólapra másoláshoz nyomjunk [Ctrl]+[C]-t. Most vigyük a kurzort a zene végére és nyomjunk [Ctrl]+[V]-t: a program máris duplikálja a mintákat. Annyiszor szúrjuk be a másolt részt, ahányszor csak akarjuk.

Empire Interactive
www.ejay-uk.com
Minimum: Pentium, 16Mb
Státusz: Teljes verzió, az értéke kb. 7 600 Ft

Az *eJay* megjelenése előtt eszelősen drágán adták a zeneszerző programokat – ráadásul annyira komplikáltak voltak, hogy hat évig kellett böngészni a leírást, mielőtt egyáltalán elindíthattuk volna őket. Plusz csak a legerősebb gépeken futottak. Akkora számítási kapacitás, amit régebben a holdutazásokhoz használtak, mindössze egy gyászos pittyenéshez volt elég.

Hála az égnek ma már kellemesebb időket élünk, és a leggyengébb új PC is képes a dallamok nyelvére lefordítani zenei ötleteinket. Csak a megfelelő szoftverre van szükség: ennél a pontnál lép be a képbe a *HipHop eJay*. Annyira egyszerű a használata, hogy még a *PCF* botfülű komponistáinak is sikerült néhány csodás számot összehozni az ebédszünetben.

Ha loop, legyen kövér

A *HipHop eJay* hangmintákat és loopokat használ, ami azt jelenti, hogy nem kell elmerülni a kottaolvasás és -írás rejtelmeiben. A számok elkészítéséhez elég kiválasztani a megfelelő mintákat, összerakni őket és megnyomni a **Play** gombot – aggodalomra semmi ok: a mintaválaszték szinte kimeríthetetlen. A programhoz számtalan ingyenes hangrészletet kapunk: dobok, szintetizátorok, gitárok, ének és kísérteties speciális effektek.

A beépített repertoár persze korlátozza az elképzelések valóra váltását: idővel szükségünk lesz saját mintákra, vagy olyan énekbejátszásokra, amelyeken érces hangon dalolunk vagy rapelünk. A *HipHop eJay* szerencsére ebben is partner. Minden megvan benne, ami a hangrögzítéshez kell,

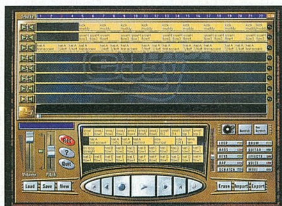


Az *eJay* virtuális lemezjátszóival realisztikus bakelitszkreccseléseket nyomathatunk készülő slágerünkre. Egyszerűen válasszuk ki a megfelelő effektet, nyomjuk meg a Rec Scratch gombot és kezdjük el lóbálni az egeret.

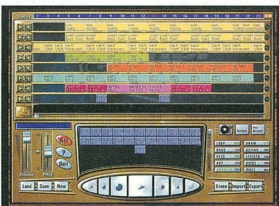
>>Nem kell elmerülni a kottaolvasás és -írás rejtelmeiben.

>>DIKTÁLD AZ ÜTEMET!

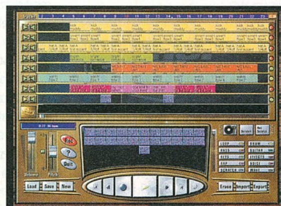
Mehet a rap? Yo, ember, jessz! Pár perc és elkészül az alap.



01 **Hozzunk létre egy új számot és kattintsunk a dobok gombjára. Voilà – megjelenik egy csomó alapütem. Pofonegyszerű a dolgunk: húzzuk át a használandó mintákat a fő ablakba.**



02 **Ugyanezt a gitárokkal, a szintetizátorokkal, a szkreccseléssel vagy a fura vokális effektekkel is megcsinálhatjuk. A sávok saját színkóddal rendelkeznek, tehát mindig tudjuk mi micsoda.**



03 **Ha kész vagyunk nyomjuk meg a Play-t a képernyő alján és hallgassuk meg a mesterművünket. A tempót a Pitch csúszkával lehet lassítani vagy gyorsítani.**

MINDEN EGYBEN

Zenei továbbképzés *HipHop eJay* módra.

FŐ ABLAK

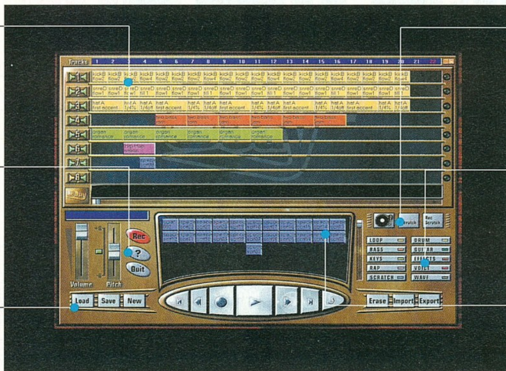
Egyszerűen húzzuk át ide a mintákat és mozgassuk őket tetszés szerint a számon belül. Az egyes mintáknál a hangszóró ikonnal válhatunk a sztereó vagy monó lejátszás között.

PITCH

A szám lejátszási sebességének beállítására szolgál. Gyorsításnál a hangok magasabbnak tűnnek; ha lelassítjuk a vokálokat olyanok lesznek, mintha Tom Jones énekelne.

FÁJL MENÜ

Itt nyithatunk meg új fájlokat, és további felhasználás céljára itt menthetjük el WAV formátumba az elkészült műveket.



SZKRECCSELÉS

A *Rec Scratch* gomb megnyomása után az egér lóbálásával nyomathatunk DJ stílusú szkreccselést a zenére; a *Scratch* megpöccintése után az *eJay* virtuális lemezjátszóit használhatjuk.

MINTATÍPUSOK

A gombokra kattintva váltogathatunk a minták ablakában megjelenő mintatípusok között. A választék dobokból, loopokból, vokálokból és különböző hangszerekből áll.

MINTÁK

A lejátszáshoz kattintsunk duplán az adott mintára. Ha tetszik egyszerűen húzzuk át a fő ablakba, és máris beépül a számunkba.

és mivel támogatja az ipari szabványnak számító WAV formátumot, nyugodtan levehetünk részleteket – vagy teljes számokat – a CD-inkről vagy a merevlemezünkről.

A hiphop nem is lenne hiphop szkreccselés nélkül; a *HipHop eJay*-vel karistolhatunk amennyit csak jólesik, egy bakelit sem esik szenvedélyünk áldozatául. Két módszer létezik: a piros *Rec Scratch* gomb megnyomása és az egér lóbálása, vagy a *Scratch* megpöccintése és a virtuális lemezjátszók használata. Az utóbbi funkció aktiválásakor a fő programablak helyén két lemezjátszó jelenik meg – az eszelős pörgetés megkezdése előtt választhatunk a különböző szkreccselési technikák közül. A hangminták között szkreccselési minták is vannak – ha egyszerűen akarjuk feldobni a számainkat ezeket is átdobhatjuk a fő szerkesztőablakba.

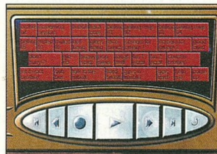
>>Karistolhatunk amennyi csak jólesik...

Slágergyár

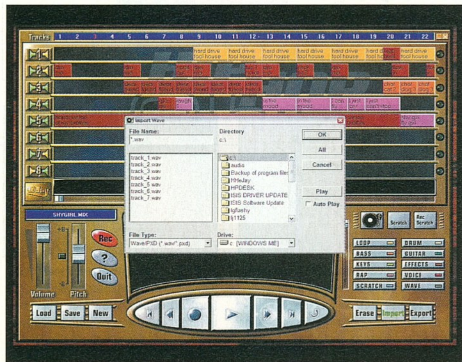
Semmi értelme ütős dalokat írni ha senki sem hallgatja meg őket, márpedig a számítógép merevlemeze nem a legjobb hely a terjesztésre – elvégre egy épeszű ember nem cipeli magával kedvenc PC-jét. Az *eJay* készítői erre is gondoltak. Az elkészült dalokat WAV formátumba exportálhatjuk más programokban történő használathoz, de MP3-ba is tömöríthetjük őket az MP3 walkmanhez; ha van a CD írónk akár csillogó CD-R lemezekre is felpakolhatjuk műveinket.

A szoftver rengeteg hasznos funkciót tartalmaz, dea legjobb tanulási módszer azonban a próbálkozás.

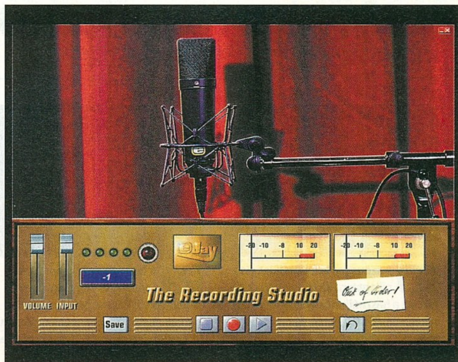
PCF



A különleges effektek gyűjteményében megtalálható a *Psycho* híres sikolya is.



Ha a PC-nken vagy a CD-inken már van egy csomó dallamrészlet, azonnal behívhatjuk őket az *eJay*-be – a program a szabványos WAV fájlokat tudja fogadni.



Nyomjuk meg a Rec gombot: megjelenik az *eJay* saját felvevőstúdiója – rapbetéteket, vagy külső hangforrásból származó mintákat rögzíthetünk vele.

↘PC DIAGNOSZTIKA

MICRO-SCOPE 8

Bepillantást nyerhetsz a PC belsejében zajló folyamatokba.

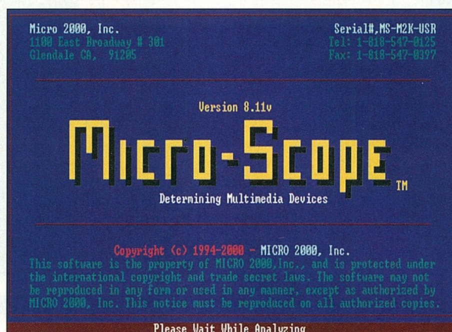
Micro 2000 Inc
www.micro2000.com
Minimum: Pentium, 16Mb
Státusz: Teljes verzió, az értéke kb. 190 000 Ft

A *Micro-Scope* nevű nagy teljesítményű segédprogrammal alaposan szemügyre vehetjük a PC motorháza alatt lezajló folyamatokat. A telepítés során a program felmásolja magát egy üres floppylemezre – az újraindítás után erről bootol a gép, és máris megjelenik a DOS-ra emlékeztető kezelőfelület, amelyről gyakorlatilag a PC bármely részének ellenőrzésére képes teszt- és vizsgálóprogramokat futtathatunk.

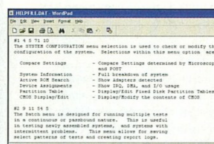
A szoftver megrugdossa a HDD, a RAM, a gyorsítótár és a videokártya kerekeit, és szinte minden létező hibát kiszűr, nagy biztonsággal erősítve meg vagy oszlatva el a hardverrel kapcsolatos aggodalmainkat. Például: vajon a sok felgyülemlett shareware szemét, vagy a hibás memóriamodul okozza a lefagyásokat? Vajon tényleg olyan gyors a winchester, mint amilyen gyorsnak lennie kellene? És ha már itt tartunk: milyen gyors valójában a CPU? Pillanatok alatt kiderül, hogy rendben vannak-e a dolgok, vagy hardverütközésekkel állunk szemben, amelyeket orvosolni kell. Diagnosztikai segédprogramokat futtathatunk a CPU-n, az IRQ-kon, a DMA csatornákon, a valós idejű órán, a billentyűzet kontrollerén, az óra chipjén, a PS/2 egérkontrolleren és a hangszórókon. A legjobb az egészben az, hogy az adatokat nem az operációs rendszer szállítja, tehát biztosak lehetünk abban, hogy tényleg hitelesek és pontosak.

A *Micro-Scope*-hoz jó néhány hasznos alacsony szintű segédprogramot is kapunk, amelyekkel low-level formázást hajthatunk végre a merevlemezen vagy felülírhatjuk a meghajtók vírusfertőzés miatt megsérült master boot recordját.

Mivel a PC-s technológia folyamatos fejlődésben van, a gyártók is folyamatosan frissítik a *Micro-Scope*-ot. A legújabb verzióért látogass el a **www.micro2000.com** címre. **PCF**



A *Micro-Scope* nem Windows alatt fut, tehát a kezelőfelülete kissé régies. Az esztétikai élvezet hiányát azonban kompenzálja a nagy fokú pontosság.



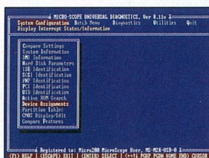
Megakadtál? Segít a floppyn található szöveges fájl. Hihetetlenül hasznos, hiszen nem kell újraindítani a PC-t ahhoz, hogy elolvassuk hogyan működik a program.



A telepítés során a *Micro-Scope* egy floppylemezt kér, amit azonnal meg is formáz, majd rámásolja magát. Ha ez megvan indítsuk újra a gépet és bootoljunk a kislemezről: azonnal megjelenik a *Micro-Scope* nyitóképernyője.

>>HELYEZD MIKROSZKÓP ALÁ A PC-D!

Egyszer és mindenkorra kiderül, mi lassítja le a géped.



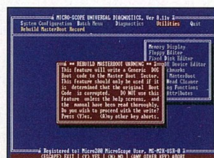
01 **A szöveges kezelőfelület első pillantásra kicsit furcsának tűnik, de a használhatóságával nincs baj. A különböző menüpontokat a bal és a jobb kurzorbillentyűkkel lehet kijelölni – a kiválasztás az [Enter] megnyomásával történik.**



02 **A hibás memóriamodulok rendszeres fagyásokat és egyéb furcsa jelenségeket produkálhatnak. A RAM teszteléséhez válasszuk ki a megfelelő memóriateszteket a terjedelmes diagnosztikai menüből.**



03 **Ha nem tudod miért rendetlenkedik a PC, futtass le még néhány tesztet. Nem kell egyenként elindítani őket: menj a Batch Tests menübe és a állítsd össze az elvégzendő tesztek listáját a [Space]-szel.**



04 **A segédprogramok menü tartalma megdobogtatja a hardcore felhasználó szívét. A merevlemezszektor-szerkesztő segítségével felülírhatjuk a master boot recordot. A funkció hozzá nem értő használata károsíthatja a HDD-t!**

NEM TELJES A SOROZAT?

AMI A POLCRÓL HIÁNYZIK

PC Format elmúlt számai megrendelhetők egységes, 1799 Ft/db (CD) és 2299 Ft/db (DVD) áron. Postaköltséget nem számítunk fel.*

***2001./16-os számtól.**

Egészítsd ki a *PC Format* gyűjteményedet. Töltsd ki az adatlapot, és küldd el címünkre!

PCF34 2002. December

Benne:

Középfölde digitális világa, Magyar nyelvű Linux, Digitális kamerák...

DVD/2 CD:

EditStudio 2, Secure Up 2.0, NewNowelist, Puzzle Master, UT2003, 007: NightFire...



PCF33 2002. November

Benne:

Egy vírusíró naplójából, Profi PC védelem, Szuperteszt: 10 PDA...

DVD/2 CD:

Digimask Launchpad2, SwiSH Lite v1.52, SurfSecret 3.0, Imperium Galactica III...



PCF32 2002. Október

Benne:

Digitális kalózok, Intelligens otthonok, DV kamerák Szupertesztje...

DVD/2 CD:

LiquidFX v3.8, Illuminatus 4.5, Opus Intro 2002, Duke Nukem: The Manhatten Project...



PCF31 2002. Szeptember

Benne:

Digitális DJ-k, PC optimalizálás, Nyomtató Szuperteszt...

DVD/2 CD:

Powerdirector, memory Zipper, CD-Rider, FreeRam XP, Orbiter, Spider-Man: The Movie...



PCF30 2002. Augusztus

Benne:

Digitális képszerkesztés, Doom III, Szkenner Szuperteszt...

DVD/2 CD:

Multimedia Builder 3.0, Vexira Antivirus, Pentazip 5, Morpheus PE, Dungeon Siege...



PCF29 2002. Július

Benne:

Égi gépek, Digitális kamerák, Hollywood a gépen...

DVD/2 CD:

Real-Draw 1.5, THE GIMP 1.2, TCM4000, GhostSurf 1.6, InDesign 2.0 CE, Visual MP3...



itt vágd el

IGEN! MEGRENDELEM A HIÁNYZÓ SZÁMOKAT!

Név ______________________________

Irányítószám __________ Város ______________________________

Utca/hsz. ______________________________

Telefonszám ______________________________

Megrendelem a *PC Format* magazin alábbi számait ______________________________

____

Az adatlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:
United Média Lapkiadó Kft.
1106 Budapest, Fehér út 10.

A *PC Format* magazin megrendelhető még:
Telefonon: (1) 432-0299
E-mailen: pcformat@pcformat.hu
Interneten: www.pcformat.hu

←install

↘AZ E HAVI LEMEZEKEN

Játékok / Alkalmazások / Segédprogramok

A LEGJOBB TELJES VERZIÓS PROGRAMOK ÉS A LEGÚJABB JÁTÉKOK

Két CD vagy egy DVD, a lényeg ugyanaz – elképesztő mennyiségű szoftver.



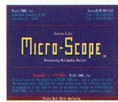




CD1
ALKALMAZÁSOK



TELJES VERZIÓ
HIPHOP EJAY
Ideje megmutatni neked is, mit tudsz keverni a lemezjátszókon!



TELJES VERZIÓ
MICRO-SCOPE 8
Zűr van a gépeddel? A legapróbb hiba sem maradhat felfedezetlen!

Cuteshield File Shredder Fölösleges adataink végleges eltávolítása a számítógépünkről
PolyEdit 5 Szövegszerkesztő a Word kiváltására
XMPlay 2.4a Zenelejátszás felsőfokon
OggDrop XPD Emelkedj az MP3 fölé az Ogg-al!
Sandra Standard 2002 Teszteld a PC-d
Sonique Ingyenes media lejátszó alkalmazás
Firehand Ember 6 Nagyteljesítményű képnézegető, menedzselési lehetőségekkel

CD2
JÁTÉKOK



JÁTÉKDEMÓ
HAEGEMONIA
Nagyszerű űrstratégia a XXII. században. Háború a Föld és gyarmatai között.



JÁTÉKDEMÓ
PLATOON
A vietnámi háború poklában túlélésért küzdő amerikaiak hattyúdala.

Lord of the Rings Légy te a gyűrű ura
Knight Rider Michael Knight és a Pontiac
NFS: Hot Pursuit 2 Rendőrautós üldözés
Pontifex 2 Tervezz masszív, stabil hidakat
Rollercoaster Tycoon 2 Egy hullámvasút megépítése nem egyszerű feladat. Tégy próbát!

4.7Gb DVD

Minden, ami a 2 CD-n van, és még sok más!

→A LEGJOBB ALKALMAZÁSOK



TELJES PROGRAM
HIPHOP EJAY 1.0
A hip-hop zenék kincsesbányája.



TELJES VERZIÓ
MICRO-SCOPE 8
Derítsd ki, mi a gond a PC-ddel!

Cuteshield File Shredder Felesleges adataink végleges eltávolítása
Driverek A legfrisebb meghajtóprogramok
PolyEdit 5 Szövegszerkesztő
Music Match MP3 file készítő
OggDrop XPD Emelkedj az MP3 fölé
XMPlay 2.4a Zenelejátszás felsőfokon
Firehand Ember 6 Nagyteljesítményű képnézegető, menedzselési lehetőségekkel
Sandra Standard 2002 Teszt Mester
ShowShifter Digitális video rögzítő
Winamp 3 A legutóbbi verzió

→A LEGJOBB JÁTÉKOK

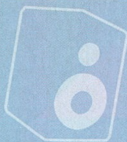


EXKLUZÍV DEMÓ
THE LORD OF THE RINGS
Útnak indul a Gyűrűhordozó.



EXKLUZÍV DEMÓ
IMPOSSIBLE CREATURES
Szörnyek szigete.

American Conquest Fedezd fel Amerikát
Haegemonia Magyar nyelvű űrstratégia
Earth 2150 Lost Souls Bolygó védelem
Knight Rider Vezesd a csodálatos KITT-et
NFS: Hot Pursuit 2 Újra rendőrökel a nyakunkban száguldozhatunk
Roller Coaster Tycoon 2 Hullámvasútépítés, de csak ésszel
NBA Live 2003 N. Yersey vs L.A. Lakers
WarCraft III Orkok és emberek csatára fel
Pontofex 2 Tervezz masszív, stabil hidakat
És még sok más...



PCFormat PC HUB EXKLUZÍV

DIGITÁLIS OTTHON

Miért száműznénk a PC-t a hálószobába? Ideje, hogy elfoglalja a lakás központi helyét – a *PCFormat*-nál a számítógép viseli a nadrágot.

A futurológusok jóslatai nem igazán szoktak bejönni. Nincsenek lebegő városok a marsi kolóniákon, és a mindenki számára elérhető hátirakéták sem jelentek meg az üzletek polcain. A jövőkutatók most azt állítják, hogy a PC lesz a digitális otthon idegrendszerének központja...

Ahogy a murván baktatunk a bejárati ajtóhoz hirtelen felénk fordítja a fejét a közeli ágon gubbasztó műanyag madár. Nyitott csőrében fix fókuszú lencse bújik meg, amely alacsony felbontású képeket továbbít rólunk a farktollaiba rejtett rádióantenna segítségével. Az ajtó egyetlen masszív táblából áll, nincs rajta se kopogtató, se kilincs. Mégis, amikor a közelébe érünk megszólal a fejünk felett levő hangszóró: „Egy pillanat és lent vagyok." Hallatszik, ahogy valaki dübörögve közeledik a lépcsőn.



Ha a számítógépek első generációját a mainframe-ek jelentették, a másodikat pedig a bézs tornyok, a harmadik nemzedék a Smart Display.



TV a PC-n? Lejárt lemez. A Windows Media Center a PC-t varázsolja a TV-re.

Az intelligens otthon a Jövő része azóta, hogy az automata kenyérpirítók megjelenése értelmet adott az előre szeletet kenyérnek. Az „intelligens" jelző pontos jelentése sokat változott az évek során, de az elérendő cél mindig is egy olyan, különböző gépekkel telezsúfolt otthon volt, amely megkönnyíti és egyben élvezetesebbé teszi az életet. Némelyik eszközt az ötlet felmerülése után azonnal gyártani kezdték (példa erre a távirányítós garázsajtó), másokra (személyes robotszolga) egyelőre még várni kell, az otthonok gépesítése azonban töretlenül előrehaladó folyamat.

Így aztán a lakások manapság a legkülönbözőbb kacatokkal vannak telezsúfolva, az életünk azonban mégsem lett sokkal könnyebb. Ez részben azért van így, mert a berendezések nem tudnak kommunikálni egymással: pontosan ez az oka annak, hogy az intelligens otthon egyre inkább a hálózatba kapcsolat otthont jelenti.

„Általános az egyetértés abban, hogy a közeljövő otthonaiban egy egésszé ötvöződik a számítástechnika, a kommunikáció és a szórakoztatóelektronika. – mondja David Baillie, az LSI Logic Europe Ltd munkatársa – A kérdés az, hogy ez milyen infrastrukturális megoldásokkal fog végbemenni."

A TV-irányító, Wi-Fi LAN, a vezeték nélküli telefon és fejhallgató vagy éppen a Bluetooth laptop egyaránt vezeték nélküli kommunikációs módszereket használnak, ám egymással nem tudnak kapcsolatba lépni. Baillie szerint a legegyszerűbben egy központi ↘

>>A lakások manapság a legkülönbözőbb kacatokkal vannak telezsúfolva, az életünk azonban mégsem lett sokkal könnyebb.


Kutatók az Intelnél: szorgos kéz, tiszta fej(fedő).

AZ INTEL ÉS A BANIAS

Miért arat holtbiztos sikert az Intel következő chipje a digitális otthonban?

Az Intel olyan technológián dolgozik, amely a cég reményei szerint meggyorsítja a PC betörését a nappalikba. A Banias kódnév alatt futó új mobil processzor tulajdonképpen egy számos izgalmas kiegészítő funkcióval felszerelt, módosított Pentium III. Kis energiafelvétele és alacsony üzemhőmérséklete ideális notebook CPU-vá, a rendszerépítők álmává teszi. Az akkumulátor kímélésének érdekében egész alrendszerek kapcsolódnak le ha nem használjuk őket. A Toshiba gyakorlatilag hangtalan laptopot épített a processzor köré, amely mindössze 7W energiafelhasználással futtatott egy MPEG4 videót 30fps-en.

A CPU támogatja az elterjedt vezeték nélküli hálózati szabványokat – például a 802.11a-t és a 802.11b-t. A Banias alaplapok integrált antennája külső hálózati hardverelemek beépítése és konfigurálása nélkül teszi lehetővé az internetre kapcsolódást, a különböző perifériák használatát és a 802.11b protokollal működő hálózatok közti váltogatást. A chip hordozhatóság miatt nem csak a notebookokba kerülhet be – a CPU-t az Intel reményei szerint dekóderekbe, kamerákba, kéziszámítógépekbe és hálózati berendezésekbe is beépítik majd.

Az Intel nyomában lihegő AMD szintén dolgozik egy integrált vezeték nélküli támogatással rendelkező alacsony energiafelhasználású chipen, a munkálatok azonban a jelek szerint még erősen kezdeti stádiumban vannak. A termékek bejelentése 2003 első negyedévében várható, tehát jelen pillanatban még nem tudjuk, milyen különös és csodálatos, nappaliba szánt eszközök megjelenésére számíthatunk.

„A nappaliban lesz egy másik, hubként funkcionáló PC is, amely például kinyitja a garázsajtót ha rácsörgök a mobilomon."
SEAMUS TWOHIG, IDEAL

hub segítségével lehetne összehangolni őket – a hub az összes szabványt ismerné és képes lenne a konvertálásukra. „A hálózatba kapcsolat otthon lényege a gateway. A berendezés számos formátumban tudja fogadni a digitális tartalmakat, és a ház különböző részeinek igényei szerint kódolja át azokat. Még ha az otthoni gateway a televízió mellett, a különböző dekóderekre emlékeztető formában kap is helyet, szinte biztosan vezeték nélküli szabványokat fog használni. Valószínűleg két fajtát: 50Mb/secosnál nagyobb sávszélességű vezeték nélküli LAN-t a teljesítményigényes, és Bluetooth összeköttetést az alacsonyabb átviteli sebességet igénylő alkalmazásokhoz."

A PC már ma is képes lenne ellátni a digitális irányítóközpont szerepét, ám eddig vonakodott átvenni a kormányrudat. Az elmúl 25 évben a PC csendesen bújt meg a dolgozószobában vagy -sarokban, ahol a csúnyasága szinte kitüntetésnek számított – minél termetesebb és otrombább volt, annál nagyobbnak tűnt a teljesítménye (próbálja csak meg valaki eladni ezt a formatervezési filozófiát a Ferrarinak). Végül (kelletlenül bár, de kénytelenek vagyunk megemelni a kalapunkat az iMac előtt) a helyzet kezdett megváltozni. A lassú méretbeli növekedés évtizede után a PC ismét zsugorodni kezd, ahogy a gyártók egyre több és több alkatrészt integrálnak az alaplapra. A grafika, a zene és a LAN kontroller mind a deszka részeivé válnak, sőt, a VIA EPIA sorozatának Mini-ITX formátumú lapjain még a CPU is integrált. Mindezek következtében csökken a költség és a méret, és lehetővé válik olyan radikálisan új házak tervezése, amelyeket már a nappaliba is bátran beállíthatunk.

Az utóbbi évek kellemes újdonsága, hogy a vezeték nélküli billentyűzetek és egerek már nem a közvetlen rálátást igénylő infravörös technológiát alkalmazzák, tehát nyugodtan leheveredhetünk a kanapéra a klaviatúrával az ölünkben – annál is inkább, mert a mai videokártyák gyakorlatilag alapfelszereltségként tartalmaznak valamilyen TV-kimenetet. Mindig is a PC volt a legjobb e-mail- és játékplatform – a különböző dobozos megoldások csak azért arathattak sikereket ezeken a területeken, mert a PC gyáva volt ahhoz, hogy kimerészkedjen a ház vagy a lakás közösségi tereibe. Legalábbis mostanáig.

Az előszobában LCD monitor lóg a falon aranyozott keretben. A kimerevített képen a fejünk és a vállunk látszik, hogy éppen a madarat bámuljuk. A kép alatt nevek és elérhetőségek hosszú listája következik, oldalt pedig a digitális naptár érkezésünkre utaló bejegyzése látszik. Hirtelen vált a kép és megjelenik a „Önnek nincs új üzenete" felirat.

Seamus Twohig a Bell Micro angliai, Ideal elnevezésű részlegének termékmarketing-igazgatója az USA-ban. Az ő elképzelései szerint a jövő otthonában a már ma is létező szenzorok és adatkimeneti berendezések úgy fognak összekapcsolódni, mint az idegvégződések egy gigantikus agyban. „Jelen pillanatban a házam tűzjelző rendszerének érzékelője és riasztója egybe van építve és ugyanarra a falra van felszerelve. A jövőben az érzékelő valószínűleg ugyanott marad, a jelzést viszont a TV hangszórója, a mobiltelefon vagy bármilyen más olyan berendezés adja majd le, amelyre biztosan odafigyelek. A munkára használt gép az irodában vagy a hálószobában marad, de a nappaliban lesz egy másik, hubként funkcionáló PC is, amely például kinyitja a garázsajtót ha rácsörgök a mobilomon. Ez a gép lehet a lelke a ház biztonsági rendszereinek is, és figyelmeztethet, ha lefekvés előtt nyitva hagyom a kisablakot a lépcsőfordulóban. Webkamerákkal figyelhetem a gyerekeket alvás közben – a képek a TV sarkában fognak megjelenni."

AMIT (MÁR) MA MEGVEHETSZ...

Légy a hubok hőse – a kellékek az üzletekben.



BROADBAND ROUTER
www.netgear.co.uk

A Netgear szardiniásdoboza igazából egy ADSL modem / 4 portos router kombó: bedugjuk a falba, a PC-ket pedig Ethernet kábellel csatlakoztatjuk a hubhoz. Vezeték nélküli hálózati adapterre is rádughatjuk – a többi eszköz ilyenkor Wi-Fi-vel csatlakozik.



BLUETOOTH VEVŐ
www.hp.co.uk

A hubként funkcionáló PC-be Bluetooth kártya kell, ha kommunikálni akarunk a Bluetooth-os laptoppal vagy telefonnal. Ez a hálózati technológia a vezetékek eltüntetésére is ideális: csatlakoztassunk vevőt a printerre és száműzzük a szoba másik sarkába.



PRONTO PRO
www.philips.co.uk

Távirányító létére méregdrága, viszont bármilyen eszközzel megbirkózik – erről az érintőképernyőn megjelenő, testre szabható virtuális billentyűzet gondoskodik. A Palm és a Pocket PC PDA-k is képesek ugyanerre, de rosszabb hatásfokon.



INCONTROL
www.digitalcybermasters.co.uk

Ebben a csomagban egy kamera, egy mozgásérzékelő, és 13 amperes készülékekkel kompatibilis kontrollerek találhatók. A rendszer PC-ről és az interneten át is irányítható.



GIGAVIDEO VS50
www.marmitek.com

Az adó-vevő párral a PC képét adhatjuk át a TV-nek, analóg verzióban megvalósítva a Windows Powered Smart Display koncepciót. A készülék frekvenciája interferál a Wi-Fi-ével, de ha van egy infravörös billentyűzetünk átjátszhatjuk a jeleket a PC-hez.


„Anyós törlése!" Az *InControl*-hoz hasonló alkalmazásokkal mindent ellenőrzésünk alatt tarthatunk.


Nem telik el sok idő, és a PC-t nyugodtan odarakhatjuk a designer bútorok és a krómozott dohányzóasztal mellé.

Belépünk a nappaliba. A TV egy régi, széles képernyős CRT modell, viszont éppen egy spanyol csatorna időjárás-jelentése fut rajta élőben, amelyet a készülék tetején álló digitális dekóder közvetít. Házigazdánk elmagyarázza, hogy a jövő héten Spanyolországba, a Pireneusokba indul síelni, és ezért folyamatosan figyeli a hójelentéseket. Lenyomja a pillanatmegállítást, ám a központ folytatja az adás rögzítést – a mentés MPEG4 formátumba történik. A folyamatokat irányító hub PC az egyik polc tetején, kieső helyen bújik meg – a Wi-Fi antenna működését jelző fény megnyugtatóan pislákol.

A hálózatba kapcsolat otthon koncepciójában az a legviccesebb, hogy bár a szakértők szerint az emberek biztosan ráharapnak a dologra, senki sem tudja megmondani, hogy pontosan mi lesz a koncepció legvonzóbb, döntő fontosságú eleme. A nagy sávszélességű szórakoztató alkalmazások meglehetősen népszerűek. Ilyen például néző által az internet- vagy kábelszolgáltatótól lekért film netes átsugárzása és kirakása a ház TV-készülékeire – kérdés viszont, hogy a hordozható DVD lejátszók elterjedése után vajon tényleg ez lesz-e a legnagyobb dobás? Patrick Mitchell a TerraTec elnevezésű, audiovizuális megoldások fejlesztésére specializálódott vállalat szóvivője, de még ő sem tudja a pontos választ. „Azt gondolom, hogy nem lesz *egy* olyan ‚nagy dobás', ami végérvényesen az otthonok középpontjává teszi a PC-t. Sok alkalmazás összeadódó hatására következik be az az állapot, amelyben a legtöbb ember már nem talál védhető indokot arra, hogy miért *ne* vásároljon PC-t. A jövőbeli fejlesztések másik következménye a lakásban található számítógépek és egyéb eszközök összekötése lesz, amelynek révén szórakoztatórendszer alakul ki. Képzeljük el például azt, hogy lehívjuk azt a zenét vagy filmet, amihez éppen kedvünk van, abból a szobából, ahol éppen tartózkodunk, és a lejátszás a hozzánk legközelebb eső hangszórókon vagy képernyőn indul el. Az általam vázolt elképzelés legnagyobb előnye a modularitás megőrzése: a lehető legszabadabb vá-

„A legtöbb ember már nem talál védhető indokot arra, hogy miért *ne* vásároljon PC-t."
PATRICK MITCHELL, TERRATEC

WINDOWS: A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

Hát igen, mintha ezer év telt volna el a Win95 óta.



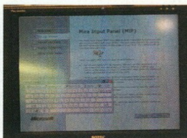
Windows XP

Az első OS, amely elég stabil ahhoz, hogy a digitális otthon irányítója legyen. A Win95 „plug and pray" (dugd be és imádkozz) rendszere kiforrottá vált, és a csatlakoztatás után végre tényleg működnek a dolgok – az XP azonnal felismer bármit, amit rádugunk.



Windows XP Media Center

Felturbózott XP verzió erős multimédiás szekcióval. Lehetővé teszi a TV-adás rögzítését a merevlemezre, könnyedén megbirkózik a CD-kkel és a DVD-kkel, és ha rákötjük a TV-re leegyszerűsített kezelőfelülettel teszi élvezetessé a feladatok elvégzését.



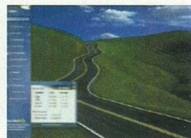
Windows CE for Smart Displays

Tablet PC otthoni használatra (tehát elsősorban nem az irodai kalózoknak). Az OS a Windows Remote Desktop segítségével teszi lehetővé azt, hogy a PC-t egy hordozható TFT kijelzővel irányítsuk miközben a lakásban sétálgatunk.



Yukon

A Windows következő verziója 2004-ben fog megérkezni. A .NET lehetőségeit varázsolja a PC-re, és lehetővé teszi a számítógép, és az egyéb otthoni készülékek együttműködését. Senki sem tudja, hogy mennyit fizetni kell-e majd érte, és hogy fog kinézni – képünk a kanadai Yukont ábrázolja.



Longhorn

A következő mérföldkő a Windows történelmében. Eredetileg kisebb javításnak szánták, mostanra azonban alapjaiban újratervezett verzióvá vált. Számos frissen beépített funkciója lesz, köztük a feljavított feladatalapú kezelőfelület. A munkapéldány képernyőfotóját a Microsoft adta közre.

XP MEDIA CENTER

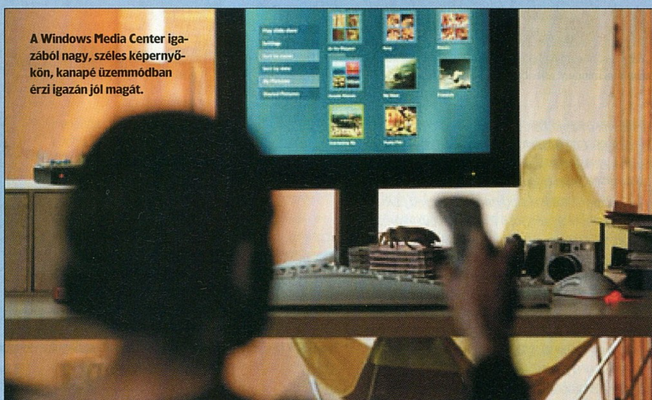
Teljesen új Windows verzió vagy egyszerű ráncfelvarrás?



A Windows Media Center a Media Player felturbózott változata. Lejátssza a DVD-ket, a digitális videofelvételeket, az audio CD-ket és az MP3-akat. Diavetítést rendez digitális fényképekből – háttérzenével vagy anélkül. Emellett élőben nyomatja a TV-adást és párhuzamosan vesz fel és játszik le, tehát ugyanúgy alkalmazhatjuk a pillanatmegállítást, mint a TiVo-nál. A Windows Media Center azonban több egyszerű programnál. Olyannyira, hogy a Microsoft nem is árulja külön csomagban, hanem új Windows változatot építettek köré: ez lett a Windows XP Media Center Edition. Az alapja az XP Home, de minden eddiginél jobban (már-már kényeztetően) támogatja a „digitális szórakoztató tartalmak élvezetét".

A Media Centert a TV mellé lerakott PC-khez szánják. Kezdetben frissítésként lehet majd megvenni az asztali géphez, később azonban előre telepítve is megjelenik olyan masinákon, amelyek sokkal inkább hasonlítanak videomagnóra, mint PC-re. Ha frissítésként vásároljuk meg a dobozban a CD és a kézikönyv mellett valami mást is találunk: egy távirányítót. A Media Center Edition kezelőfelületét kezdettől fogva arra tervezték, hogy a kanapén ülve, nagy képernyőn élvezzük és vezéreljük az eseményeket, egér nélkül.

A Windows a brutális DOS parancssort felváltó barátságosabb kezelőfelületként kezdte a pályafutását, ahhoz azonban, hogy igazán otthon érezze magát a nappaliban, teljesen át kellett szabni. Ha arra a sok emberre gondolunk, akiknek a videó programozása sem megy könnyen (a számítógép programozásáról most ne is beszéljünk), gyorsan kiderül, hogy a Windows Media Center fontosabb újítás lehet megannyi felturbózott alkatrésznél.



A Windows Media Center igazából nagy, széles képernyőkön, kanapé üzemmódban érzi igazán jól magát.

Az első eszközök máris kezdenek megjelenni: a HP hónapok óta árul egy olyan modellt, amelyet a TV adás HDD-re rögzítését lehetővé tevő *Showshifter* nevű szoftverrel láttak el. Emellett a HP a Media Center koncepcióra épülő PC-t piacra dobó első gyártók közé tartozik. A HP Media Center PC-n a Windows XP Media Center Edition fut, amelyet beépített TV, TV-adás rögzítő, zene, videó és DVD támogatással láttak el.

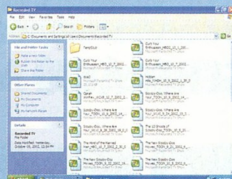
>>MÉDIAKÖZPONT NYÍLIK

Mivel készül átvenni az uralmat a nappaliban a Media Center?



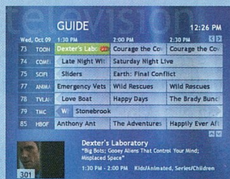
TÁVIRÁNYÍTÓ

A Windows Media Center PC-t Bluetooth billentyűzettel szállítják, tehát a kanapén ülve is vezérelhetjük, de az igazi nappaliélmény elérésének érdekében TV-irányítót is kapunk hozzá – kényelmesen lehet ugrálni vele az MPEG filmek és a CD-n levő számok között. Csinos kis Windows gomb is van rajta, amivel aktiválhatjuk a Start menüt.



XP MEDIA CENTER

A PC-t TV-tuner kártyával és TV-műsorok rögzítésére alkalmas felszereléssel kapjuk meg. A felvett adásokat a látványos TV-s kezelőfelületen nézhetjük meg. A digitális szerzői jogi védelem azonnal bekapcsol, ha CGMS-A (copy generation management system – analogue) védelemmel ellátott anyagokat akarunk átvenni.



TV-MŰSOR

A csomaghoz megkapjuk a TiVo-éra emlékeztető TV menedzselő kezelőfelületet, amely folyamatosan frissíti magát egy internetes szerverről, és a megnézendő műsorok kiválasztása mellett a felvételek megtervezésében is segít. A rögzített anyagok visszajátszására szolgáló kezelőfelület a képen láthatóhoz hasonlít.



LEFAGYÁS

Bár a csomag biztató, sajnos még mindig ki vagyunk szolgáltatva a Windowst futtató PC szeszélyeinek. Nem ritkák a működési hibák, a felakadások és a videovisszajátszás bizonytalanságai, amelyek miatt időről időre újra kell indítani a Media Centert. Ráadásul sejtéseink szerint a megmagyarázhatatlan felvételi hibák hátterében is a Windows áll.

RENDHAGYÓ HŰTŐ

Tényleg annyira menő az intelligens frigó?

„A család ételtárolási, kommunikációs és információs igényeinek kiszolgálója." – állítja az LG GR-D267DTU-jának reklámblablája. Az utóbbi időben az intelligens hűtőszekrény ugyanolyan szerepet töltött be a Jövő Otthonának víziójába, mint a közlekedésében a repülő autó. Az előbbi azonban mára valósággá vált. Aki akarja máris vásárolhat egyet. A kérdés csak az, megéri-e? A Microsoft olyan jövőt képzelt el, amelyben a hűtőbe helyezett ételek mindegyikén rádióval leolvasható azonosító címke van, tehát a gép nyilván tudja tartani a lejárati időket és a hasonlókat. Christine Riley, az Intel munkatársa szkeptikus: „Vonzó ötlet, hogy nem kell a fizetéssel vesződni a zöldségesnél, de vajon az átlagos fogyasztó hajlandó lesz pénzt adni az önmagát feltöltő hűtőért?" Széles körben használt azonosítócímke-rendszer hiányában még rosszabb az ár/érték arány. Az LG frigója képes jelezni a szavatossági idő végének közeledését és egészséges receptekkel is ellátja a tulajdonosát, de csak akkor, ha pontosan megadjuk neki mi kerül a hűtőtérbe.

Seamus Twohig, a Ideal képviselője elterelő hadműveletnek tartja a hűtőt. „A hűtőszekrény nem a lakás, hanem a konyha központja, és kiválóan funkcionál üzenőtáblaként vagy telefonkönyvként."



Az intelligens hűtő valószínűleg hűvös fogadtatásban részesül.

lasztást biztosítja az egyes komponenseknél, mégis egységes marad a rendszer, nagyon hasonlóan a hi-fi összetevők elméletében lefektetettekhez."

A PC használata a szórakoztatóelektronikai berendezések integrálásához kétségtelenül csábító ötlet, Steve Turner, a Philips stratégiai tervezési menedzsere azonban elmondta nekünk, hogy a cél eléréséhez még rengeteg munkát kell elvégezni: „Az összehangolással az a probléma, hogy a cégek a már gyártásban levő termékeikből indulnak ki, és az összehangolást a célhoz még hiányzó termékek piacra dobásával akarják elérni. A Nokia mobiltelefonokat gyárt, tehát ezekbe próbálja beépíteni a többi készülék funkcióit. A PC kivétel, hiszen máris multifunkciós eszköz – itt a szórakoztató tartalmak integrálása a feladat. Azonban miközben a többi eszköz a szabványbirtokos cégek horizontális szabványai alapján épül fel, a PC egyetlen, gyakorlatilag vertikális szabványon alapszik, és nem vagyok biztos abban, hogy ilyen szempontból jelen pillanatban összhang van a PC-s iparág és szórakoztatóipar között. A PC nem hardverproblémák miatt nem szórakoztatóközpont – a gond az ipari szabványokkal van."

A szabványokkal kapcsolatos bizonytalanságok mellett szerzői jogi akadályai is vannak az összeolvadásnak. A nagy filmstúdiók nem támogatják az interneten keresztül történő filmátjátszást, mert ez ellentétes világszerte alkalmazott filmterjesztési módszereikkel. Egy másik jellemző példa: 1999-ben, amikor a kanadai iCraveTV.com nevű netes cég elkezdett TV-műsorokat sugározni a hálózaton, amerikai TV csatornák egy csoportja beperelte a weblapot szerzői jogaik bitorlására és reklámbevételeik csökkenésére hivatkozva. Ugyanakkor pontosan ez a digitális hubként funkcionáló PC koncepciójának legerősebb pontja. Egyetlen eszköz nem tudja begyűjteni az összes szükséges információt, ha azonban az otthonunkban a PC-hez érkeznek a különböző forrásokból származó adatok és a számítógép elvégzi a formátumok között konvertálást, a folyamat gyakorlatilag észrevehetetlenné válik. A főzőlap működhet gázzal, a sütő pedig villannyal, mégis ugyanannak a konyhai eszköznek a részei.

> **„A házi videokonferencia legalább akkora durranás lesz, mint amilyen az elektronikus levelezés volt – az embereknek fogalmuk sincs arról, hogy mennyire nagyszerű ez a szolgáltatás."**
> **JONATHAN LAMBETH, AOL**

Jonathan Lambeth, az AOL UK széles sávú részlegének vezetője szerint a legnagyobb dobások máris elérhetők, csak éppen még nem vettük észre őket. „A TiVo használóinak száma lassan növekszik, én azonban szeretem az újdonságokat, ezért a megjelenésekor azonnal vettem egyet – azóta teljesen megváltoztak a TV-nézési szokásaim. *[A TiVo egy speciális szolgáltatásokat kínáló digitális videomagnó: bővebb információ a* ***www.tivo.com/0.0.asp*** *címen – a szerk.]* Végre beindult az AOL nagy-britanniai broadband szolgáltatása – kb. 2 évvel az ideális időpont után –, de a legtöbb új előfizető még mindig az átalánydíjas betárcsázást választja. Ennek az az oka, hogy a szigetország PC-s ellátottsága még mindig csak 40–45%, és az első lépés ennek a felvitele 100% közelébe. Az emberek csak akkor jönnek rá arra, hogy mennyire fantasztikus az e-mail, amikor elkezdik használni. Teljesen új kommunikációs módszerrel ismerkednek meg. A házi videokonferencia legalább akkora durranás lesz, mint amilyen az elektronikus levelezés volt. Az embereknek fogalmuk sincs arról, hogy mennyire nagyszerű

↘



A Microsoft digitális otthona a behálózott ház luxusát hivatott érzékeltetni. Kár, hogy ilyen ronda a kanapé.



A digitális hub nem lehet olyan hangos, mint a repülőgép felszállás közben.

NÉMA ÜZEMMÓD

Nem túl kellemes hallgatni a konyhai mixernél is hangosabb PC-t.

A PC nem csak ronda: ronda és zajos egyszerre. Az asztal üresjáratú megjelenítésénél a zajszint máris eléri a 43 decibelt – egy átlagos beszélgetés hangerejét. Ha meg akarjuk győzni életünk párját arról, hogy a PC-t muszáj átvinni a nappaliba, jobban tesszük, ha előtte gyakorlatilag elnémítjuk a zajládát.

A leghangosabb alkatrész általában a táp. A hűtőventillátoroknál alacsony áruk miatt golyós csapágyakat használnak, amelyek azonban egyrészt alapból üvöltenek, másrész ahogy öregednek egyre zajosabbá válnak. A CPU és a grafikus kártya is lehalkítható, de a legjobb az, ha egy lépéssel tovább megyünk és teljesen megszabadulunk az aktív hűtéstől. Ezeken az alkatrészeken csak azért van ventilátor, hogy növelje a hűtőborda hatékonyságát – ha megnöveljük a bordák méretét máris megfelelővé válik a hőleadás. A P4-nél és a GeForce4-nél a passzív hűtés kb. olyan, mintha szépen kidolgozott, nagy helyigényű réz antennarendszert raknánk a chipre, de a hatékonysággal nincs baj, és persze nullára csökken a zajkibocsátás.

A zajszennyezéshez a HDD is hozzájárul. A legújabb winchesterek 10500rpm-mel pörögnek, a legrosszabb azonban az olvasófej – ez bocsátja ki a jellegzetes, szakaszosan jelentkező és nehezen megszokható kattogást. A merevlemez zajától nem lehet megszabadulni – viszont el lehet fojtani. Az akusztikus HDD-k hangszigetelő, de hőáteresztő anyagból készülnek. Ez azért fontos, mert ha egyszerűen körbetekerjük őket buborékos műanyagfóliával túlmelegszenek és gyorsan tönkremennek.

élőben találkozni és beszélni a világ másik felén tartózkodó barátaikkal és rokonaikkal – átalánydíjért."

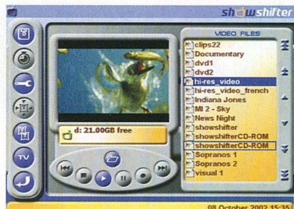
A hűtő LCD képernyője azt jelzi, hogy 18 óra múlva lejár a 0°-os rekeszben tárolt csirkemellek szavatossága. A számítógép két receptet is ajánl. Házigazdánk kávét főz és közben szórakozottan kiválasztja az egyiket, majd megnyomja a Jóváhagy gombot amikor a gép megkérdezi, hogy megrendelheti-e az interneten a hiányzó hozzávalókat. Névjegykártyát váltunk – vendéglátónk a hűtő kijelzője elé tartja a miénket, hogy aztán a szkennelés után visszaadja. Néhány perccel később automatikusan frissülnek az adataink a címjegyzékben.

A tervezők végső soron mindössze annyit tehetnek, hogy megmutatják nekünk azoknak a dolgoknak a listáját, amelyeket meg tudnak építeni, és ránk bízzák a végső döntést. „A Phillipsnél jó néhány mérnöknek annyi a feladata, hogy minél megdöbbentőbb és csodálatosabb szerkentyűkkel álljon elő – meséli Steve Turner. – Amint a korai fecskék elég sokat vásároljanak a gyártás felfuttatásához és ezzel az árak letöréséhez az emberek tömegesen kezdik használatba venni az adott dolgot." Amikor az internet még az egyetemi oktatók és a kutatók játéktere volt a world wide web csak egy volt a szolgáltatások közül. Ma már mindenki online nyomul – viszont ki használja az archie-t és a gophert?"

„Az intelligens otthon következő nagy slágere nem lesz szükségszerűen újdonság; lehet, hogy egy már létező eszköz könnyebben használható változata hozza meg a sikert."
CHRISTINE RILEY, INTEL

Christine Riley a People and Practices Group elnevezésű részleg igazgatója az Intelnél. Foglalkozására nézve néprajztudós, a feladata pedig az, hogy figyelje, hogyan élik az életüket az emberek – az Intel marketingesei aztán az így kapott adatok alapján remek új processzoreladási módszereket tudnak kiagyalni. Christine is egyetért azzal, hogy a hálózatba kapcsolt otthonnál nincs egy nagy dobásnak számító alkalmazás: „Talán maga a kérdésfeltevés a rossz – mi inkább a nagy dobásnak számító környezetben gondolkodunk. Az intelligens otthon következő nagy slágere nem lesz szükségszerűen újdonság; lehet, hogy egy már létező eszköz könnyebben használható változata hozza meg a sikert. Az viszont biztos, hogy a hálózatba kapcsolás a legfontosabb – ugyanakkor a hálózati technológiának észrevehetetlenné kell válnia. A mai helyzet alapján nem hiszem, hogy ez öt éven belül lejátszódik – a beállítások elvégzéséhez még mindig kell bizonyos szakértelem. A végső cél ugyanakkor az, hogy szinte automatikusan történjen meg a dolog. Az átlagembert nem érdekli a hálózati technológia. Maga a kapcsolat igen, a háttérben dolgozó technológia viszont egyáltalán nem."

Gyors kitérőt teszünk a fürdőszobába. A zuhanyzókabin üvegajtaja felett egy vízálló, Aquapac to-



A PC hamarosan helyet kér magának a nappaliban. Hogyan? Lehetővé teszi a TV-műsor HDD-re rögzítését.

WINDOWS SMART DISPLAY

Webpad? Laptop? PDA? Mindegyik és egyik sem.

A korábban Mira kódnéven futó Windows Powered Smart Display új szintre viszi a monitort. A rövid, vaskos VGA kábel használata helyett a kijelző vezeték nélküli rádiós kapcsolattal csatlakozik a PC-hez. A Windows XP Pro már ma is támogatja a Remote Diagnostic Protocolt, amely lehetővé teszi, hogy az egyik PC kijelzője, billentyűzete vagy egere felett egy másik PC vegye át az irányítást a hálózaton keresztül. Ugyanez a protokoll teszi lehetővé a kép átjátszását az asztali gépről a Windows Powered Smart Display-re. A képernyőben van egy (kis) CPU, RAM és HDD viszont nincs, tehát az adatok az asztali gépen maradnak. Ha megszakad a vezeték nélküli kapcsolat a képernyő elsötétedik, de nem vesznek el az adatok, és az összeköttetés helyreállásakor azonnal folytathatjuk a munkát. A 802.11b vezeték nélküli szabvány 40 bites biztonsági kódolása mellett az RDP 128 bites tikosítást biztosít, megakadályozva ezzel azt, hogy a digitális leselkedők leolvassák a kijelzőt.

Az egésznek az a célja, hogy a PC-t a lakás bármelyik helységéből el lehessen érni. Tény, hogy ugyanezt egy laptoppal is meg lehet csinálni, viszont a Smart Display használata kényelmesebb. A WPSD-t tartóba is állíthatjuk vagy felszerelhetjük a falra – az eszköz a Win CE.NET egy verzióját használja, vagyis támogatja a kézírás-felismerést és virtuális billentyűzettel is felszerelték.

Sávszélességi korlátok miatt az elérhető FPS érték nem teszi lehetővé a játékok futtatását, ráadásul egy PC-hez csak egy Smart Display csatlakoztatható, a Microsoft mérnökei azonban biztosak abban, hogy a 2.0-ás verzióban ki tudják küszöbölni ezeket a problémákat. Az NEC, a Philips és a ViewSonic már megkezdte a gyártást – a Smart Display 2003. elején jelenik meg az üzletekben.



Az első fecskék egyike: WPSM a Philipstől.



A Microsoft Media Center a Windows aprócska Start menüjét és ikonjait hatalmas, barátságos, TV-re optimalizált kezelőfelületté változtatja. A távirányító nagy, zöld Start menüjével navigálhatunk a fenti opciók között.

kos webpad lóg. A mobiltelefonunk a nappaliban maradt a dohányzóasztalon, a webpad segítségével azonban sikeresen megtaláljuk az aktív Bluetooth eszközök listáján – most már semmi akadálya annak, hogy taxit rendeljünk.

Christine Riley: „A mai otthonok nem intelligensek. Ha a lakás képes lesz olyan döntéseket hozni helyettünk, amelyekben megbízhatunk, a többség szívesen nyitja ki a pénztárcáját." Az emberek a múltban mindig idegenkedtek az olyan számítógépektől, amelyek megpróbálták kitalálni a szándékaikat (Gém Géza a *Microsoft Office*-ból, rémlik valami?), de Riley szerint eljön az idő, amikor ez megváltozik. „Az egyik elvnek, amit az intelligens hűtő prototípusával elvégzett első kísérletek óta eltelt hét évben dolgoztunk ki a fogyasztó egészségének és általános jó közérzetének elve (meglehetősen csöpögős) nevet adtuk. A kutatás azt próbálja kideríteni, hogy hogyan tud segíteni a technológia egészségünk és önállóságunk megőrzésében. A gyógyíthatatlan betegségek (például a cukorbaj) valószínűleg könnyebben elviselhetők, ha az intelligens otthon leveszi a vállunkról a kezeléssel járó fáradalmak egy részét."

Bár a vizelet cukorszintjét ellenőrző WC gondolata egyrészt túlzásnak, másrészt kissé orwellinek tűnik, Riley állítja, hogy a megfigyelés hatékony és feltűnésmentes is lehet. „Nem kell ennyire komplikált dolgokra gondolni: talán csak az ágy fogja mérni, hogy mennyire nyugtalanul alszunk éjszaka – vagy ami még egyszerűbb, néha ellenőrzi a testsúlyunkat. Talán nem is kell minden éjjel elvégezni a mérést – ugyanakkor egy ilyen ágy hosszú idő alatt rendszeresen elvégzett mérései nagyon sokat segíthetnek az orvosnak. Az idős, betegeskedő emberek ugyanis gyakran felejtkeznek el az evésről."

Vagyis a hálózatba kötött otthon második anyaméhként fogja gondunkat viselni amikor eljutunk az öregkori leépülés gyászos állapotába? Vagy egyszerűen csak ellát mindenkit a passzív szórakozás különböző formáival, hogy fájdalommentesen töltsék el az addig hátralevő időt? Igazság szerint a válasz mindkét kérdésre: nem. A digitális hub leegyszerűsíti a kapcsolódást a világhoz, ami így nyugodtan válhat egyre bonyolultabbá – nem nő a fejünkre. Amikor még csak a videomagnóval kellett megbirkózni ráértünk elolvasgatni a használati utasítást és megtanulni a kezelését. Ha ehhez hozzáadjuk a DVD lejátszót, a CD írót, a műholdvevőt és a kábelmodemet máris fontossá válik, hogy mindegyiket egyetlen, közös kezelőfelületről lehessen irányítani.

„Csökkenteni kell a speciális számítástechnikai szaktudás fontosságát. – mondja Riley – Az interaktív modell kiválóan működik az e-mailnél, ahol a felhasználók szeretik minél jobban testre szabni a dolgokat, a TiVo-nál viszont semmi szükség rá. Ha sok állítgatásra van szükség akár el is felejthetjük az egészet."

A távozásunk után a házigazda visszatér a hálószobába és folytatja a félbehagyott Magic: The Gathering Online *menetet. A háttérben letöltődik egy e-mailes fanzine, és az előfizetésnél megadott beállításoknak megfelelően átküldi magát a komód tetején álló nyomtatóra. A képernyő sarkában még mindig megállított állapotban várakozik a spanyolországi időjárás-jelentés; egy egérkattintás, és folytatódik az adás.* **PCF**

PALLÉROZZ A WEBEN!

Szívesen olvasnál további érdekességeket az otthon automatizálásának csodáiról? Íme:

AUTOMATIZÁLT OTTHON



www.automatedhome.co.uk
Termékismertetőkkel megpakolt weblap, amely az otthon automatizálásának fétisét imádja. Az intelligens porszívótól a programozható mosógépig minden megtalálható rajta – PC-vel irányítható eszközökből sincs hiány. Rengeteg tippet és ötletet kapunk a fura szerkezetek telepítéséhez, gyakran olyan olvasóktól, akik már maguk is felszerelték azt, amiről írnak.

AUTOMATIZÁLJUK!



www.letsautomate.co.uk
Távirányítós függöny a hálószobába, lehetőleg a PC-ről vezérelve? Semmi gond: az oldal olyan, mint egy végtelen, digitális otthonnal kapcsolatos termékeket ajánló Tesco katalógus. Van itt vezeték nélküli számítógép-mikrofon, automata garázsajtó-nyitó berendezés és lakásba telepíthető biztonsági rendszer – természetesen minden összeköthető a PC-vel.

HABITEK



www.habitek.co.uk
Találkoztál már miniatűr kamerákat ajánlgató reklámoldalakkal az interneten? Ez az weblap is ilyesmikkel foglalkozik, de emellett mindent megtalálunk rajta, ami a lakásban fellelhető fényforrások és gépek működésének irányításához kell – a Habitek ugyanis X10-es szabványú rendszerek speciális szállítója. Az egyik termékük a HAL elnevezést viseli, és lehetővé teszi, hogy a – PC segítségével – hangutasításokkal vezéreljük az otthonunkat.

DIGITAL CYBERMASTERS



www.digital cybermasters.co.uk
A Digital Cybermasters PC-ről vezérelhető otthoni biztonsági rendszereket és automatizálási berendezéseket gyárt. InControl nevű termékcsoportjuk segítségével videokamerákkal figyelhetjük a házunk részeit és a mellékelt speciális szoftverrel ki- és bekapcsolhatjuk az elektromos készülékeket; még az internet segítségével végrehajtott távoli adminisztráció lehetősége is biztosított.

MINI-ITX



www.mini-itx.com
Ha kiadnak egy Mini-ITX házat vagy alaplapot, mindig itt jelenik meg először. Az oldal a nappaliba is berakható számítógépek legnagyobb szaktekintélye: tippek, projektek és tervek az ultrakicsi és szuperhalk PC megvalósításával kapcsolatban. Döbbenetes beszámolók olyan emberekről, akik PS konzolokba és szerszámosládákba építették be az apró alaplapokat. Csak ajánlani tudjuk mindenkinek.

3D video-kártyák

Remélem uram, megbocsátja az arcátlanságunkat, de nem lenne ideje már lecserélni azt a TNT2-es videokártyát valami... modernebbre? Bemutatjuk a legújabb modelleket, melyek láttán garantáltan kocsányon lóg majd a szemetek.

Az emberek imádják a videokártyákat. Pontosabban a PC-s játékosok – azok a fiúk, akik napokat képesek vitatkozni azon, hogy vajon a plazmaágyú, vagy az elektromos sokkoló a hatékonyabb fegyver. A játékok kapcsán semmi nem szül több fényes dicshimnuszt, gyermeki becéző szavakat és kisstílű fenyegetést, mint az, hogy milyen grafikai hardvert választunk magunknak azzal a szemét, pénzéhes gyártóval szemben, hogy a leggyakrabban használt kifejezéssel éljünk.

A viták leggyakrabban az nVIDIA és az ATI, napjaink egyre gyorsuló 3D-s világának két legnagyobb gyártója köré összpontosulnak. Szinte minden félévben piacra dobnak egy friss, arcpirítóan drága chipet, amely mindig olyan kihagyhatatlan extrákkal szolgál, mint például a SuperPolygonoVision vagy a Triple Speed HyperBuffer Zoning Algorithm Technology, a hithű játékosokat pedig ezzel egy újabb kötelező érvényű evangéliumba kényszerítik.

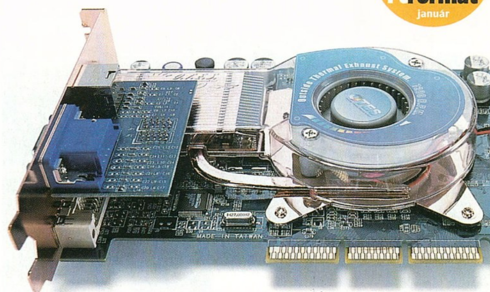
Mindezt nem könnyű felfogni, de szerencsére a számodra megfelelő videokártya kiválasztásához nem kell tudnod, hogy milyen egy abszorpciós poligon. A videokártyák közötti különbség sokkal kisebb, mint gondolnád. Általában csak a sebesség tekintetében térnek el egymástól, a periférikus extrák többé-kevésbé minden kártyánál ugyanazok. Példának okáért az itt felsorolt videokártyák mindegyike az nVIDIA vagy az ATI chipjeire épül. Az összes kártyának van CRT monitor és TV kimenete, mindegyiket legkevesebb 64Mb memóriával szerelik fel.

Egyedül a kártya sebessége miatt kell aggódnod, hogy viszi-e a kiválasztott videokártya a legújabb játékokat. Rangsoroltuk a kis ördögök élettartamát, és teszteltük azt is, hogy futnak-e rajtuk a különböző programok. Megvizsgáltuk értéküket a jelenben – és előretekintettünk a jövőbe is. **PCF**

>>Semmi nem szül több vitriolt, erőszakot, fényes dicshimnuszt és kisstílű fenyegetést...

ABIT SILURO GF4 TI 4200 OTES 55 000 Ft	MSI GEFORCE4 MX440 8X 20 000 Ft
GAINWARD GOLDEN SAMPLE 34 900 Ft	PNY VERTO GEFORCE4 TI 4600 84 200 Ft
GIGABYTE MAYA II RADEON 9700 81 900 Ft	SAPPHIRE RADEON 9000 ATLANTIS PRO 24 480 Ft
HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO 92 900 Ft	SAPPHIRE RADEON 9700 ATLANTIS PRO 84 200 Ft
HIGHTECH EXCALIBUR RADEON 9000 24 000 Ft	SPARKLE GEFORCE4 MX440 8X 22 000 Ft





ABIT SILURO GF4 TI 4200 OTES

55 000 Ft Abit

A videokártyagyártóknál általában higgadt fiúk dolgoznak. Legtöbbjük számára az innováció egy frappáns név kitalálásában ki ismerül. Az Abit azonban túllőtt a célon a Siluro GF4-essel. Mert tegyük fel, hogy veszünk egy teljesen átlagos GeForce4 Ti4200-as chipet, megtoldjuk egy hiper-szuper hűtőrendszerrel, és aztán túlhúzzuk az égbe. A SiluroGF4-essel pontosan ez történt.

A hiper-szuper hűtőrendszer ez esetben az Abit saját találmánya, az OTES (értsd: Külső Hőelvezető Rendszer). Ez a tudomány diadala, amely hőelvezető csövekből, egy 7,200rpm-es ventillátorból, aktív légkivezető nyílásokból és még egy csomó bonyolult dologból áll.

A meglepő dolog azonban az, hogy a Siluro egy meglehetősen testes kártya, két kártyahelyet foglal, csillogó rézbevonata van. Ahogy az várható, a 7,200rpm-es ventilátor elég hangos kis kütyü, de mégsem annyira zajos, mint a legtöbb hasonló sebességű ventilátor.

A dobozból kivéve a Siluro 275/500MHz-es alap- és memóriasebességre van clock-olva – ez lényegében ugyanannyi, mint a Ti 4400-asnál. Valójában csak egy Ti 4200-asért fizetsz, de igazából egy 4400-as teljesítményét kapod. Nézd meg a diagrammokat a 52. oldalon, ha nem hiszel nekünk. Kipróbáltuk mi történik, ha túlhúzzuk a Siluro-t 300/ 600MHz-re. Ez már bőven egyenlő egy Ti 4600-as teljesítményével, tesztjeinkben meghökkentően magas eredményeket kaptunk!

A Siluro messze a legjobb ár/érték arányú kártya, amit találni fogsz a piacon. Az OTES elképesztően jól végzi a dolgát, és az áránál bőven jobb teljesítményre képes.



→Tények

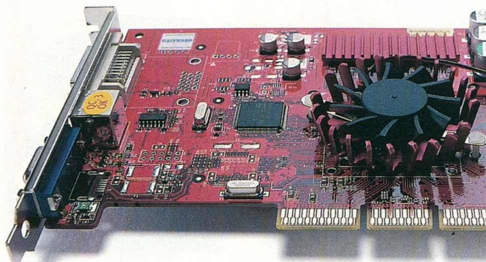
Chip: NVIDIA GeForce4 Ti 4200
Alap clock sebesség: 275MHz
Memória clock sebesség: 500MHz DDR
RAM: 64Mb DDR
RAMDAC: Kettős 350MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 75Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: www.abit-usa.com

PCFVélemény

↗ Innovatív hűtőrendszer, amely nagyon hatékony
↙ 64Mb az elvárható 128Mb helyett

„Egy igazán hatékony újításnak hála ez a kártya valóban megéri az árát."

95%



GAINWARD GF4 GOLDEN SAMPLE

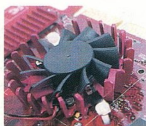
34 900 Ft Gainward

Nem igazán értjük, hogy a Gainward hova akart kilyukadni a Golden Sample fantázianévvel (értsd: Arany Minta). Persze a 3D-s szakértők tisztában vannak vele, hogy a névben szereplő Golden Sample kifejezés lényegében azt jelenti, hogy a kártya bírja a túlhúzást, azaz kifejezetten úgy tesztelték, hogy a normális órajel sebességen túl is biztonságosan működjön. Ami egy GeForceMX440-es esetében abszolút pirospontot ér.

NOem vagyunk különösképpen oda az MX440-esért. Tulajdonképpen az a véleményünk, hogy az egész GeForce4 MX vonal összecsapott, és néhány hónapon belül rengeteg felhasználó lesz majd elégedetlen, amikor kiderül: nem tudják futtatni a legfrissebb játékokat. Ha azonban mégis fontolóra kell venned egy ilyen chip megvásárlását, akkor legalább olyat válassz, amelyiknek lehet növelni a teljesítményét.

Az összes új MX440-es kártyához hasonlóan ez is támogatja az AGP 8x-at, és a többi kártyával megegyezően itt sem tapasztalni semmi különbséget, mert a GPU nem tud lépést tartani a 8x-os sebességen érkező adatárammal. Gondolj csak bele: miért nem adott ki az nVIDIA egy AGP 8x-os verziót a leggyorsabb kártyájából, a GeForce Ti 4600-asból? Annak lett volna értelme? Igen lett volna, de pillanatnyilag az AGP 8x-os nem több, mint egy ügyes marketingfogás.

Nem meglepő módon a kártya teszteredményei szinte teljesen megegyeznek a többi gyártó riválisaival, csupán a *3DMark* eredménye lett kevesebb, hála a vertex és pixel árnyékolók hiányának.



→Tények

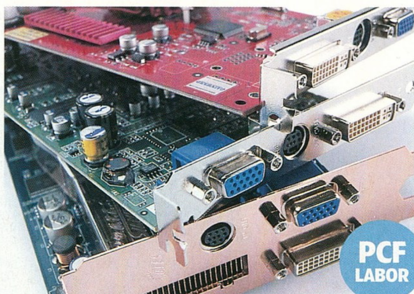
Chip: NVIDIA GeForce4 MX440 8x
Alap clock sebesség: 275MHz
Memória clock sebesség: 500MHz DDR
RAM: 64Mb DDR
RAMDAC: Kettős 350MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x/8x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: www.gainward.com

PCF Vélemény

↗ Garantáltan túlhúzható
↙ Akkor is csak egy MX440-es chip

„Felejtsd el azt a mágikus 8x-os szorzót, nézd meg az extrákat, és látni fogod, valójában mire képes."

76%



Hogyan teszteltünk?

Nem csak játszottunk, de tényleg. Komoly teszteket és méréseket (is) végeztünk.

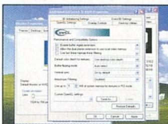
A tesztvasunk egy Athlon 2200+ PC volt, 512Mb PC2100RAM-al, és Windows XP Pro-val telepítve. A teszteredmények kiszámolásához a *3DMark 2001 Second Edition*-t használtuk, amely igaz mostanra már kicsit öregecskének számít, de változatlanul jól méri a DirectX sebességét.

Az *Unreal Tournament 2003* pedig rendkívül jól rávilágít egy kártya teljesítményére, hála a valószínűtlenül magas grafikai követelményeinek – a teszt során a játékban található standard eredményeket mértük: a flyby-t és a botmach-et. Végül pedig a *Quake III* az OpenGL teljesítményéről adott hű képet.

Minden tesztet 1,024x768-as felbontás és 32-bit-es színek mellett futtatunk, a hangot be, a függőleges sync-et pedig kikapcsoltuk, minden esetben a gyártók legfrissebb driver-jeit használtuk. Ha bővebbet akarsz tudni arról, hogy hogyan teszteltük az AGP 8x-as kártyákat, olvasd el a „A nagy nyolcas" című keretes anyagunkat.

Mire figyelj oda?

Tudjuk, hogy nem csak az ár befolyásol, úgyhogy ezekre a szempontokra is vess egy pillantást...



Sebesség

Ühüm, hát igen. A sebesség természetesen minden új 3D-s kártya legmeghatározóbb mércéje, de igazából tényleg minden csak azon múlik, hogy menynyire fogod kihasználni a kártya sebességét, és hogy mennyit akarsz áldozni érte.



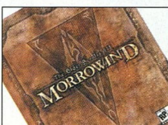
Memória

A 64Mb-os, de még a 128Mb-os kártyák is egyre hétköznapibbá válnak manapság, és mivel a játékok is egyre több és nagyobb textúrát alkalmaznak, tényleg nincs már értelme 32Mb-s kártyát venni.



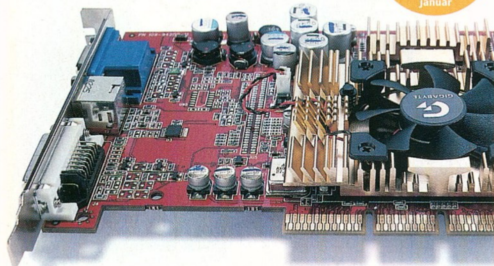
Kompatibilitás

Ha a legfrissebb játékokkal akarsz játszani, és azokat az elmúlt egy évben adták ki, győződj meg róla, hogy elbír-e velük a kártyád. A közelgő DirectX 9 például egy csomó elképesztő újítást fog magával hozni.



Csatolt szoftverek

Néhány gyártó rengeteg extra szoftvert dob a kártyája mellé – általában régebbi játékokat – és a legtöbb bizony arra sem érdemes, hogy felmásold a merevlemezedre. Bizonyosodj meg róla, hogy nem fizetsz-e túl sokat ezekért a programokért, mert valószínű, hogy van olcsóbb alternatíva.



GIGABYTE MAYA II RADEON 9700 PRO

81 900 Ft Gigabyte

Az élet egyik nagy rejtélye: miért éreznek kényszert arra a gyártók, hogy röhejesebbnél röhejesebb neveket adjanak a termékeiknek? Mi köze van a Maja kultúrának a 3D-s technológiához? Minden bizonnyal erre is van magyarázat – de köszönjük, inkább nem vagyunk rá kíváncsiak.

Akárhogy is, az inkább prózai ihletettségű név bizonyára jobban eladja a terméket. Nem mással állunk szemben, mint egy teljesen hétköznapi Radeon 9700 Pro videokártyával, amelynek masszív réz hőelnyelője van – nemcsak a főchipen, de a memóriachipeken is. Nem valószínű, hogy ez az túlhúzás során bármi különbséget jelent, de azért kedves, apró figyelmesség.

Mindezt félretéve a kártya tudja, amit tudnia kell: van egy VGA, egy DVI és egy S-Video kimenete. Már az is megszokottnak mondható, hogy a kártyához mellékelnek egy áramelosztó kábelt, egy VGA-DVI adaptert, és egy S-Video átjátszót is.

Most, hogy a 9700 Pro kártyák egyre inkább veszítenek egzotikusságukból, a gyártók már rengeteg szoftvert mellékelnek hozzájuk, bár a Gigabyte felhívása, miszerint a kártyát „értékes programokkal" árulják, azért erősen megkérdőjelezhető.

A tesztjeink azt mutatták – dobpergés – hogy a Maya II ugyanolyan teljesítményre képes, mint a – dobpergés – többi 9700 Pro kártya. Más szavakkal: észvesztően gyors. Tulajdonképpen semmi nem emeli ki a Maya II-t a többi 9700 Pro kártya közül, talán csak az, hogy adhatnák olcsóbban is – és mondjuk nem kérjük a teljesen felesleges szoftvereket.

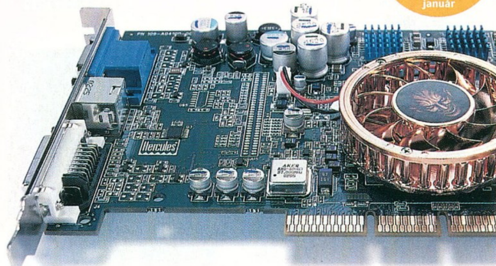
→Tények

Chip: ATI Radeon 9700 Pro
Alap clock sebesség: 325MHz
Memória clock sebesség: 620MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
RAMDAC: Kettős 400MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x/8x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: http://uk.giga-byte.com

PCFVélemény

↗ Ez egy Radeon 9700 Pro
↙ Régi és szánalmas csatolt szoftverek

„Az átlagos szoftverek sem feledtethetik, hogy ez egy Radeon 9700 Pro kártya." **91%**



HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO

92 900 Ft Hercules

Jóllehet, hogy grafikai hardverekről írni izgalmasnak és nagyvilágiaknak tűnik – gyors nők, gyors kocsik – a valóság azonban sokkal hétköznapibb. Mi megfáradt kései arszlánok vagyunk, egy zsírúj grafikai gyorsító eszköz varázsa nem nyűgöz le bennünket túl sokáig. Hogy is jöhetnénk izgalomba egy 9700 Pro láttán, amikor már fillérekért osztogatják őket (na jó, ez lehet, hogy egy kicsit mégis túlzás).

Vegyük példának a 3D Prophet 9700 Pro-t (bár előre szólunk, hogy nem túl olcsó). Bűnösen nemtörődömnek hangzik, ha azt írjuk róla, hogy „csak" egy Radeon 9700 Pro kártya, de hát ennél valóban nem több. Rendben van benne a hőelvezető és a ventilátor a jobb hűtés miatt, de lényegében ez minden 9700 Pro kártyára igaz a piacon. Megvan hozzá az összes szokásos kimenet és csatlakozó, plusz furcsamód egy S-Video kábel.

A Prophet mellé ajándékba adják az elképesztően gyenge *PowerDVD* nevű programot, és egy játékot: a *The Elder Scrolls III: Morrowind*-et. A játék ugyanolyan gyönyörű, mint a címe, de a grafikai támogatottság helyett inkább a CPU igénye nagy, és ez bizony nem túl jó reklám egy ilyen ász kártya mellé. Miért nem teszik a gyártók inkább az *Unreal Tournament 2003* teljes verzióját a dobozba? Ha úgyis a haverok előtt akarsz villogni, akkor legalább csináld stílusosan.

Nos, a teszteredmények. Teljesen megegyeznek bármelyik 9700 Pro kártyáéval. Érted már?
A létező legfejlettebb grafikai gyorsítók láttán nem tehetünk mást, mint megrázzuk a fejünket, és azt mondjuk: olyan mint a többi. Bizony, pofoz bennünket az élet.



→Tények

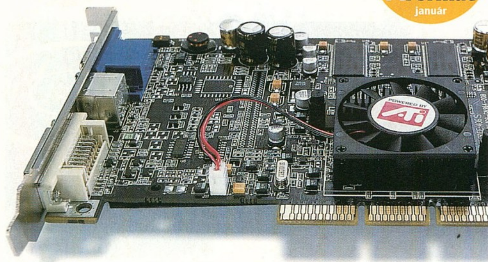
Chip: ATI Radeon 9700 Pro
Alap clock sebesség: 325MHz
Memória clock sebesség: 620MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
RAMDAC: Kettős 400MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x/8x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: http://europe.hercules.com

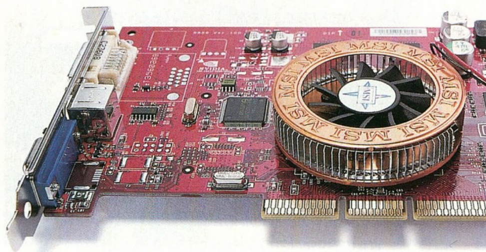
PCFVélemény

↗ Gyors. Gyors. Gyors. Gyors.
↙ Drága. Drága. Drága. Drága.

„A fiatalok azt mondanák: wow, ez egy Radeon 9700 Pro! Mi mást kellene még tudnod?" **90%**







HIGHTECH RADEON 9000 EXCALIBUR

24 000 Ft HighTech

A Radeon 9000 Pro-t igenis tessék sajnálni. Persze nem túlságosan, mert az sajnos azt jelentené, hogy valami nincs rendben a fejedben, de azért egy kicsit lehet. A 9000 Pro csak néhány pillanatig élvezhette az elsőség diadalát, aztán jött a 9700 Pro és félresöpörte az útból. Ma már olyan a szerencsétlen, mint egy B-kategóriás színésznő, aki az Oscar átadáson elkeseredetten próbál rivaldafénybe jutni.

Na jó, ez talán egy kicsit erős. Az igazat megvallva ebben az árkategóriában nincs ellenfele a Radeon 9000-nek. Ha egy GeForce4 Ti 4200-ast akarsz, máris 20 000 forinttal többet kell fizetned.

Az Excalibur teszteredményeit akár csukott szemmel is megmondhattuk volna, kivéve talán a leggyilkosabb teszten, az *Unreal Tournament 2003*-en elért pontszámát. A flyby-on elért 9 000 pont kb. pont a fele a nagyobb testvér, a 9700-es teljesítményének, de a botmach-en nincs túl nagy különbség közöttük – csupán alig 9fps. Az MX440-el szembesítve a differencia még elhanyagolhatóbb, de ne felejtsd el, hogy az utóbbi kártyánál komoly gondok léptek fel az *UT2003*-as megjelenítése során. Ezen kívül a 9000-es teljesen DirectX 8.1 kompatíbilis, nem úgy a béna MX440-es.

Röviden az Excalibur ideális választás, ha a) kicsit öreg a PC-d, de b) viszonylag friss játékokkal akarsz játszani és főként c) nem vagy olyan anyagi helyzetben, mint egy arab olajsejk. A DVI, VGA és S-Video kimeneteknek, valamint a 64Mb memóriának köszönhetően ez a kártya általános használatra is nagyszerűen alkalmas.



→Tények

Chip: ATI Radeon 9000 Pro
Alap clock sebesség: 275MHz
Memória clock sebesség: 550MHz DDR
RAM: 64Mb DDR
RAMDAC: Kettős 400MHz
Max. felbontás: 2,048x1536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: www.smcdirect.co.uk

PCFVélemény

↗ Olcsó, és a szó legjobb értelmében édes
↙ Ne várd el tőle, hogy viszi a legfrissebb játékokat

„Egy ingatlanügynök azt mondaná: ésszerű ára van. És emellett semmi gond nincs vele." **90%**

MSI GEFORCE4 MX440 8X

20 000 Ft MSI

Távol álljon tőlünk, hogy megmondjuk egy olyan cégnek, mint az nVIDIA, miként kellene egy dollármilliós üzletágat futtatni, de nem volt a GeForce4 MX egy kicsit meggondolatlan ötlet? A GeForce4 Ti nagyszerű kártya, kiadásakor csúcstechnológia. A GeForce4 MX enyhén gyengébb teljesítmény és kevesebb extra, mint a GeForce3-asoknál. Hogy is van ez? Felragasztani a GeForce4 címkét annak reményében, hogy az emberek úgysem nézik mit vesznek, nem túl becsületes dolog.

Persze lehet, hogy épp ezért az nVIDIA 8x-os AGP támogatottsággal és megnövelt clock/memória sebességgel újra piacra dobta az MX440-est. Hogy egy találó hasonlattal éljünk: olyan ez, mintha sugárhajtású motort szerelnél a kocsidba, melynek nincsen reflektora: gyorsabban fogsz száguldani, de ettől még semmit nem látsz az útból. Hiába olcsó az MSI MX440, gyorsabban el fog tűnni a piacról, mint egy magyar sztár a popszakmából. Az AGP sebességének felgyorsítása szintén elvetélt ötlet: az MX440-es alacsony teljesítménye egyszerűen nem tud megbirkózni a 8x-os adatsebességgel.

Ahogy a teszteredmények is mutatják, az MSI teljesítménye elkeserítő. Épphogy fut rajta az *UT2003*, de rengeteg a megjelenítési probléma. A *3DMark* tesztje szintén gyenge lett, mert a Nature teszteket nem lehetett lefuttatni vele.

„De nekem csak egy olcsó igáslóra van szükségem, és amúgy sem érdekelnek a legújabb játékok." Akkor vegyél magadnak egy GeForce2 MX-et, és takaríts meg még több pénzt. Bármit megtennénk, hogy a GeForce4 MX sorozat mielőbb kihaljon.



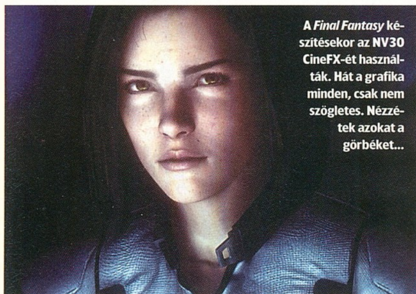
→Tények

Chip: nVIDIA GeForce4 MX440 8x
Alap clock sebesség: 275MHz
Memória clock sebesség: 500MHz DDR
RAM: 64Mb DDR
RAMDAC: Kettős 350MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x/8x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: http://msicomputer.co.uk

PCFVélemény

↗ Sokkal olcsóbb, mint egy „igazi" GeForce4
↙ Játékra szinte alkalmatlan

„Az MX440-es már akkor sem volt tényező, mikor piacra dobták. Semmi nem változik az AGP 8x-tól." **72%**



A *Final Fantasy* készítésekor az NV30 CineFX-ét használták. Hát a grafika minden, csak nem szögletes. Nézzétek azokat a görbéket...

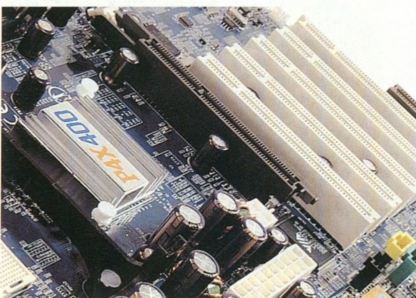
Életben az ötös?

Az általában pontos nVIDIA késik legújabb chipjével, az NV30-assal – a GeForceFX-el.

Hol van a GeForce5? Normál esetben az nVIDIA ekkortájt már elő szokott rukkolni egy vadítóan új chippel, és ennek kapcsán mindenki arról szokott beszélni, hogy mennyire jó és mennyire drága az új sorozat. Idén azonban a cég nem tartotta be a szokásos határidőt - emiatt vélhetően nagyon boldogak a fiúk az ATI-nál.

Már hónapok óta keringenek pletykák az NV30-assal (ez a hivatalos ködneve annak a chipnek, amely valószínűleg a GeForceFX lesz) kapcsolatos késésekről és problémákról. Mindenestre az általános gyanú az, hogy egy fejlettebb gyártástechnológiára való átállás miatt késik az NV30-as.

Az nVIDIA-nak valami igazán nagy durranással kell előjönnie az NV30-as piacra dobásakor, különben elvesztheti az ATI-val szemben nagy nehezen megszerzett előnyét. Biztosak lehettek benne: az ATI szintén nem ölbe tett kézzel várakozik.



Várjunk a nyolcasra?

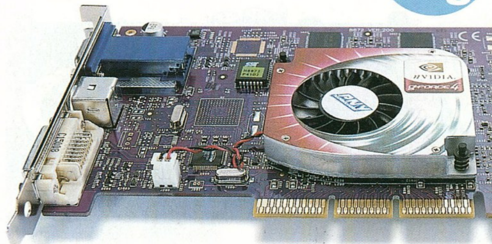
Oh, Uram, meddig kell még elviselnünk ezt az AGP-zagyvaságot?

Hé! Idefigyelj! A PC-d AGP 4x-es – azt hiszed nagyon laza vagy, mi? Hát kisbarátom, rossz híreim vannak. Nem vetted még észre, hogy hirtelen az összes videokártya gyártó az AGP 8x-ával dicsekszik? Az nVIDIA újra piacra dobta a GeForce4-eseit AGP 8x-os változatban, a Radeon-oknak meg már rég megvan. Ismét eljött az ideje, hogy fejleszd a PC-det?

Nem igazán. Jelenleg az AGP 8x-os inkább csak marketingeszköz, mint technológiai előrelépés. Igaz, hogy bizonyos alkalmazásokhoz, mint például intenzív video streaminghez ideális, de más területeken, például a játékoknál a sebességnövekedés elhanyagolható, sok esetben pedig egyáltalán nem tapasztalható.

Lehet, hogy a jövőben – mikor a processzorok sebessége is tovább növekszik – az AGP 8x fontos lesz, de egyelőre nyugodtan maradhatsz a 4x-esnél, nem maradsz le semmiről.

PCFormat
Ezt vedd meg!



PNY VERTO GEFORCE4 TI 4600

84 200 Ft PNY

Te drága lilaság. Már láttunk piros, zöld és fekete kártyákat, de a lila még nekünk is új. Azokra az időkre emlékeztet bennünket ez a szín, mikor még Prince énekelt, és nem a McDonald's-ban dolgozott. Az nVIDIA sikkes hőelnyelőjével együtt a Verto egész egyszerűen... csodálatos. Hüm, persze csak akkor, ha örömöd leled a videokártyák nézegetésében.

Konkrétabban: pontosan látszik a kártyán, hogy mire képes. A Radeon 9700 Pro , illetve a GeForce4 Ti 4600-as mellett ez a kártya is szigorúan az élvonalba tartozik, és megbirkózik mindennel, ami egy játékfejlesztőnek az eszébe juthat. És persze pokolian gyors, feltéve, hogy elég jó vas van mögötte.

A Radeon fölénye a vertex/pixel árnyékolás területén, valamint a fejlettebb pixel elosztás kapcsán tisztán kivehető a grafikonunkból, a Ti 4600-as pedig lemaradt mögötte a *3dMark* és az *UT2003* teszteknél. A *Quake* teszt során kapott eredmények részben azért hasonlóak, mert ez egy régi játék, amely nem alkalmaz új grafikai trükköket, részben pedig azért, mert az nVIDIA modellek sosem tudták felvenni a versenyt az ATI chipekkel az OpenGL kapcsán.

Ha a stabilitást, a megbízhatóságot és a gyorsaságot részesíted előnyben, akkor számodra mindenképpen a Ti 4600-as felé billen el a mérleg nyelve az ATI-k helyett. Kár azonban a csatolt szoftverekért – mert hogy nincs hozzá egy sem: még a használhatatlan *PowerDVD*-t sem találjuk meg a kártya mellett. Szerencsére ez az árat is lenyomja, ezáltal a Verto minden bizonnyal a legolcsóbb Ti 4600-as kártya. Jó mi? Bizony az.



→Tények

Chip:
NVIDIA GeForce4 Ti 4600
Alap clock sebesség:
300MHz
Memória clock sebesség:
650MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
RAMDAC: Kettős 350MHz
Max. felbontás:
2,048x1,536 75Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x
Kimenetek:
1x DVI, 1x VGA,
1x S-VHS out
Web: www.piny.com

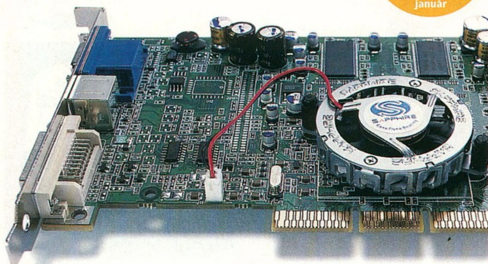
PCFVélemény

↗ A leggyorsabb GeForce chip, amit a pénzedért kaphatsz
↙ De nem olyan gyors, mint a Radeon 9700 Pro

„Felsőkategóriás GeForce kártya nagyon kedvező áron. Tudod ez jól hangzik."

89%





SAPPHIRE RADEON 9000 ATLANTIS PRO

24 480 Ft Sapphire Technology

Miért megint ezek az átkozott nevek - ezúttal egy mitikus eredetű. Különben is, mit jelent az, hogy 'Radeon'? Gondolom, legtöbbünknek valamilyen mosópor márka jut eszünkbe. Hmm, annyi a megválaszolatlan kérdés... Ami viszont nem kérdés, az a 9000 Pro ár/érték aránya. Bár nem kifejezetten a 9700 Pro lebutított verziója – az hamarosan a Radeon 9500 Pro lesz – többé-kevésbé ugyanazokat az extrákat kínálja, de alacsonyabb órajel sebességen, és olcsóbban.

Ami azonban még fontosabb: teljesen kompatibilis a DirectX 8.1-el és a nemsokára megjelenő 9-el is, biztos lehetsz tehát benne, hogy a jövőben (legalábbis a következő egy évben) megjelenő játékok hibátlanul futnak majd rajta. Lehet, hogy a teszteredmények nem kiemelkedőek, de bőven jobbak, mint amit ezért az árért el lehet várni. Érdekes, hogy a Sapphire weboldalán két fajta PAL kártyát is találtunk, az egyiket 275/550MHz-re clock-olták, a másikat 290/580MHz-re. Mi a standard sebességű kártyát teszteltük, de megfelelő hűtés biztosítása mellett ez a kártya is simán túlhúzható. Hogy még bonyolultabbá tegye a dolgokat, a Sapphire egy nem Pro verziót is kínál, ami lényegében ugyanaz a kártya, csak 250/400MHz-ra van clock-olva és opcionálisan 128Mb-ra lehet bővíteni a memóriáját. Na, megkavarodtál már?

Ha csatolt szoftvereket keresel, akkor jobb, ha másfelé nézelődsz, mert itt csak a szinte már kötelező jellegű *PowerDVD*-t fogod találni. De ez legalább lenyomja az árat, ami így nagyon kedvező. Hibátlan ajánlat, és mindenki jól jár.



→Tények

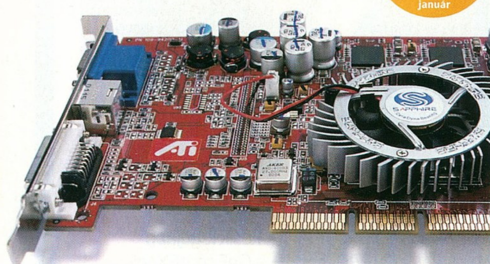
Chip: ATI Radeon 9000 Pro
Alap clock sebesség: 275MHz
Memória clock sebesség: 550MHz DDR
RAM: 64Mb DDR
RAMDAC: Kettős 400MHz
Max. felbontás: 2,048x1536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: www.sapphiretech.com

PCFVélemény

↗ Nagyon olcsó, hosszú élettartam
↙ „Csak" 64Mb memória

„Ezen az áron az ATI-nak csak magától és a hamarosan megjelenő Radeon 9500-astól kell félnie." **90%**





SAPPHIRE RADEON 9700 ATLANTIS PRO

84 200 Ft Sapphire Technology

Emlékszik bárki is *Az atlantiszi ember* című nagyszerű akciófilm-sorozatra a '70-es évekből? Patrick Duffy (Bobby Ewing a *Dallasból*) nyomult benne iszonyatos pózokkal. Mi az a *Dallas*? Jaj, ti fiatalok, hát mindenről lemaradtatok?

Akkoriban egy vörösen világító digitális óra elég volt ahhoz, hogy az átlagember ámulatba essen, gondolhatjátok, hogy milyen hatást váltott volna ki a „The Card from Atlantis", már ha egyáltalán tudták volna, hogy mit kezdjenek vele. Azért még most is elég lenyűgöző: a Radeon 9700 Pro jelenleg a leggyorsabb kereskedelmi forgalomban lévő grafikai gyorsító.

Tények a Radeon 9700 Pro-ról: támogatja az AGP 8x-at. Teljes mértékben a DirectX 9-et, ami valószínűleg már kint lesz a piacon, mire ezt olvassátok. És hát igen, átkozottul gyors.

Ennek ellenére az Atlantic egy meglehetősen alap Radeon 9700-as kártya: igazából nem kínál semmivel többet, mint a többi gyártó terméke. Ezt a teszteredmények is aláírják, a megszokott gyönyörű sebességet hozta az *UT2003*-nál, de ha feltekerjük a felbontást, bőven lekörözi a Ti 4600-ast is.

Már elmondtuk, de azért megismételjük még egyszer: ha a pénzen megvásárolható leggyorsabb 3D-s kártyát akarod (és ez nem kevés pénz), akkor a Radeon 9700 Pro-t neked találták ki. Azért tartsd észben, hogy néhány hónapon belül ez az ár jelentősen csökkenni fog, ahogy ez már megszokott a 3D-s kártyák elképesztően kompetitív piacán.



→Tények

Chip: ATI Radeon 9700 Pro
Alap clock sebesség: 325MHz
Memória clock sebesség: 620MHz DDR
RAM: 128Mb DDR
RAMDAC: Kettős 400MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x/8x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: www.sapphiretech.com

PCFVélemény

↗ Felsőkategóriás extrák és sebesség
↙ Nem adnak hozzá semmit

„Hála a sok extrának és a szemfényvesztő sebességnek, még mindig ez a videokártyák királya." **90%**

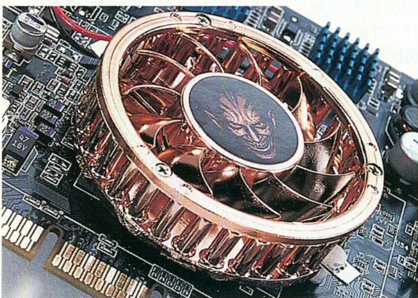

PA News

Traffipax?

Mi ez az égett szag? Honnan jön ez a füst?

Némelyik CPU jobban bírja a túlhúzást, mint a többi - ugyanez igaz a videokártyákra is. Nincs titkos recept, hogy mennyit bír egy adott kártya, egyszerűen próbálkozni kell. A legtöbb kártya nem tér el az ajánlott designtól – attól a tervrajztól, amit a chipgyártók adnak a kártya gyártóknak –, de olyan tényezők, mint például a memória nagysága befolyásolhatják a kártyák túlhúzhatóságát.

Ha túl akarod húzni a kártyát, bizonyosodj meg, hogy a gyári driver-t használod, és egyszerre csak kicsit növeled a sebességet: maximum 1.5MHz-t alkalmanként. Folyamatosan tesztelt a megnövelt sebességet a legintenzívebb 3D-s játékoddal, és mikor előbukkan valamilyen vizuális hiba (gyémántflash!!!), vagy lefagy a géped, biztos lehetsz benne: a kártyád elérte a teljesítőképessége határát. Ilyenkor rögtön csökkentsd a sebességet, mert hosszú távon tönkrevághatod a kártyádat.



Ellenőrizd a vasad!

Egy videokártya önmagában nem váltja meg a világot.

Néhányan botor módon azt hiszik, hogy ha a 300MHz-s Pentium III-ukba beleteszenek egy Radeon 9700 Prot-t, akkor az *UT2003* hirtelen fénysebességgel fog száguldani a gépükön. Olyan ez, mintha azt gondolnánk, hogy ha teletankoljuk a kocsinkat, akkor gyorsabban fog menni.

A lényeg az, hogy hiába van olyan kártyánk, amely 10 billió poligont képes megjeleníteni másodpercenként, ha a PC-nk csak 10 millióval bír el. A játékoknál különösen igaz, hogy minél nagyobb a felbontás, annál inkább függ a sebesség a processzor teljesítményétől – más szavakkal ilyen esetekben már nem igazán a videokártya, hanem a processzor sebessége számít.

Néhány kártya jobban kezeli a CPU sebességét, mint a többi. Például egy Radeon 9700 Pro egy 2GHz-s PC-ben érzékelhetően jobb teljesítményre képes, mint egy 1GHz-es gépben. Vedd figyelembe azt is, hogy néhány játék – ilyen például a *Jedi Knight II* – sokkal inkább a processzorra támaszkodik, ilyenkor a CPU cseréjével valószínűleg jobb eredményt érsz el, mintha a kártyádat cseréled le egy újabbra.



SPARKLE GEFORCE4 MX440 8X

22 000 Ft Sparkle

Képzelj magad elé egy ügybuzgó vállalatot, amely hűtőrendszereket és számítógép alkatrészeket gyárt. Péntek délután van, Mr. Ho Ching Wei halálra unja magát, ezért papírra vet egy nevetséges külsejű prototípus ventillátort, amely úgy néz ki, mintha a *Flash Gordon*-ból lépett volna elő. Legnagyobb ijedtségére a tervet elfogadja a cég, és a Sparkle videokártyáiba szereli. Ilyen az élet.

Azért foglalkozunk megint a ventillátorokkal, mert már igazán nem akarunk egy újabb GeForce4 MX440-esről írni. Miért, miért, miért, miért dobnak piacra egy olyan chipet, amely tulajdonképpen kevesebbet tud, mint a GeForce3? Miért gyártják újra ezt a kártyát AGP 8x-os támogatottsággal, amikor ez úgysem befolyásolja a sebességet? És miért teszi tönkre az nVIDIA a hírnevét ilyen aljas fogásokkal?

Ennek ellenére a dolog bejött nekik. Az MX440-es az nVIDIA egyik legkelendőbb chipje: Szabó Géza meglátja a GeForce4 feliratot, meglátja az árat, és abban a hitben, hogy jól jár, azonnal megveszi a kártyát. Persze a régebbi játékok szépen futnak rajta, még néhány friss programmal is eldöcög, de fél éven belül már semmire sem lesz jó.

De megállj csak! Te egy *PCF* olvasó vagy, azaz sokkal intelligensebb, mint Szabó úr. Úgyhogy igazán nem kell elmondanunk neked, hogy ha egy olcsó, de kiváló kártyát akarsz, amely biztosan támogatja az elkövetkező egy évben megjelenő játékokat, akkor Radeon 9000 Pro-t vegyél. Persze ha nem játszani akarsz, akkor az MX440 egy jó választás, de ez igaz minden 1997 óta gyártott 3D-s kártyára.



→ Tények

Chip: nVIDIA GeForce4 MX440 8x
Alap clock sebesség: 275MHz
Memória clock sebesség: 500MHz DDR
RAM: 64Mb DDR
RAMDAC: Kettős 350MHz
Max. felbontás: 2,048x1,536 60Hz-n
AGP bus: 1x/2x/4x/8x
Kimenetek: 1x DVI, 1x VGA, 1x S-VHS out
Web: www.sparkle-technology.co.uk

PCF Vélemény

↗ Olcsó
↙ Elavult technológia

„Technológiailag már most is avíttnak számít, bármelyik vetélytársa jobbat kínál." **72%**

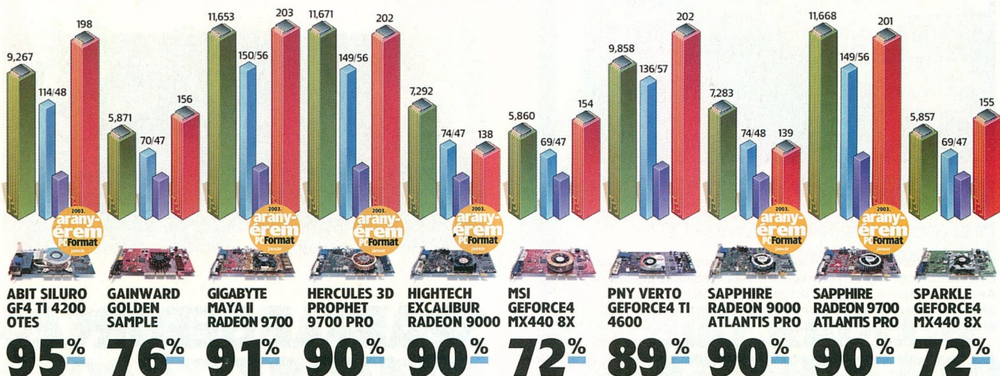
Oszlopos Tagok

Ahol a több, ott a jobb.

3DMARK
MINÉL MAGASABB, ANNÁL JOBB

UNREAL TOURNAMENT 2003
MÉRI A FLYBY-T ÉS A BOTMACH-ET IS, FRAME/MÁSODPERC MEGADVA

QUAKE III
FRAME/MÁSODPERCBEN MEGADVA



PCF Vélemény

Összezavarodtál már? Ne tedd – végül is csak két játékról van szó. Vagy két videokártya gyártóról.



Amint ez már eddig is fájóan nyilvánvaló volt, a PC videokártya piac erősen kétpólusú, legalábbis ami az otthoni használatra és játékokra szánt kártyákat illeti.

Az nVIDIA és az ATI folyamatosan versengenek az első helyért, ennek eredményeként minden fél évben előrukkolnak valamilyen hihetetlen technikai újdonsággal. Valaha a Matrox is labdába rúgott még ezen a piacon, de mára erősen lemaradt, köszönhetően a nagy csalódást okozó Parhelia sorozatnak, amely ráadásul még későn is jelent meg.

A szerencse persze változó – emlékezzetek csak a 3dfx-re –, de jelen pillanatban ez a két óriás uralja a terepet. Ez persze nem feltétlenül rossz, hiszen gyorsan fejlődik a minőség és még gyorsabban csökkenek az árak, úgyhogy valahol odakint biztosan van egy kártya, amely csak rád vár.

Nos, melyik legyen az? Ha általánosságban akarunk beszélni, akkor három kategóriába lehet sorolni a videokártyákat. Ha megrögzött játékos vagy és a lehető legjobb teljesítményre van szükséged, akkor a Radeon 9700 Pro-t válaszd. Többet kell fizetned, de olyan kártyát kapsz, amelyik könnyedén lever bármit a jelenlegi piacon, és amelyiken legalább még egy évig minden játék futni fog (ebben az iparban ez nagyon hosszú idő ám).

Ha anyagi okok miatt le kell adnod a sebességből, egy kevésbé drága opció a GeForce Ti 4200-as. Ezeknek a kártyáknak rengeteget esett az áruk az utóbbi fél évben, de ennek ellenére még mindig kiváló teljesítményt és hasznos extrákat kínálnak. Persze megveheted a felsőkategóriás GeForce 4 Ti 4600-ast is, és fizethetsz aránytalanul többet érte – vagy lehetsz okos, és az Abit csodálatos GF4-esét választod, amelynek a hűtőrendszere is kiemelkedő minőségű.

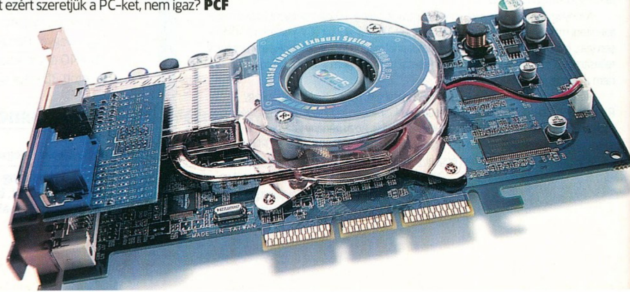
Az alsókategóriás modelleket nézegetve ne add alább a Radeon 9000 Pro-nál. Lehet, hogy nem olyan gyors, de tele van extrákkal és tökéletes kevésbé hardverigényes játékokhoz. Na és akkor itt van a GeForce4 MX sorozat. Hát... úgy gondoljuk, már eleget írtunk az ebben a kártyában ólálkodó gonoszról. Legyen elég annyi, hogy mi nem ajánljuk, kizárólag a jövőbeli kompatibilitás (potosabban annak hiánya) miatt.

Persze van még egy negyedik lehetőség is: várni a GeForce5-re (amelynek neve most már biztos, hogy GeForceFX), várni a Radeon 9500 Pro-ra, várni az ATI következő dobására... De ezzel az erővel állandóan csak várakoznánk, mert mindig van új chip a látóhatáron. De hát ezért szeretjük a PC-ket, nem igaz? **PCF**

>>Légy okos, és válaszd az Abit csodálatos GF4-esét, amelynek a hűtőrendszere is kiemelkedő minőségű.

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN MP3 LEJÁTSZÓK

Az általános minőséget és az árat szem előtt tartva az Abit Siluro-ját nem nagyon lehet megverni. A részletekért nézd meg a www.abit-usa.com oldalt.



A P4 elérte a hiperűrsebességet – no de ez mit jelent az alkalmazások és a játékok számára?

Kobal

A P4 esete a Hyperthreaddel

Mi inkább hiperhajtóművet szerettünk volna, de azért ez is döbbenetesen gyors...



A 3GHz-es Pentium 4 megjelenése nem egyszerűen kis lépés volt az órajel háborúban és hatalmas ugrás CPU gyártó cégeknek – ez az első olyan processzorral, amely multiprocesszoros megoldásokat mutat be az asztali gépek világában. Ez eddig a high-end szerverek kiváltsága volt, most azonban a jelek szerint mind az AMD, mind az Intel a multiprocesszoros megoldásokban látja az asztali alkalmazások felgyorsításának lehetőségét.

Ahogy azt egy korábbi számunkban írtuk, az AMD Hammerje az alaplapra felrakott többi processzorral fog együttműködni a Hypertransport technológia segítségével. Az új P4-nél az Intel más stratégiát választott: két processzort integráltak egy chipbe. Első pillantásra ennek semmi értelme, a rendkívül kifinomult technológiai megoldások azonban mégis teljesítményjavuláshoz vezetnek.

És Egyé válik a Kettő

A lényeg az, hogy az alaplap egy helyett két különálló procit lát, ami azt jelenti, hogy a Windows egy időben egyszerre két művelet végrehajtására adja ki a parancsot – a munkát természetesen egy CPU végzi, a Hyperthreading azonban feltölti azokat a réseket a műveleti sorrendben, amelyek az általános hiányosságok miatt korábban elkerülhetetlenül üresen maradtak. A Hyperthreading néhány hónapja jelen van már az Intel szerverekbe szánt chipjeiben – a Xeon sorozat tagjaiban –, de ez az első alkalom, hogy asztali gépek hardverébe is beszerelik. A Hyperthreadinget mostantól kezdve valamennyi Pentium CPU és Intel chipset támogatni fogja, ugyanis a megoldás nagyon kis helyet foglal el a processzormagban. A BIOS-ban ettől függetlenül ki lehet majd kapcsolni, ugyanis lelassíthatja az egy processzes alkalmazásokat (például a játékokat). Ezt előrebocsátva az 512Mb RAMBUS memóriával és GeForce4-gyel felszerelt tesztgépünk felgyorsult, amikor két Windows processzt hajtottunk végre egy időben (levelezési mappa tömörítése, nagy méretű kép renderelése). A *SYSmark* pontszám kb. 5%-kal emelkedett; a *Sandra* – az egyetlen multiprocesszoros benchmark – elméletileg a végrehajtott lebegőpontos műveletek számának megduplázódását jelezte, miközben az Intel játékokkal kapcsolatos aggodalmai ellenére a *Quake III*-ban csak fél FPS csökkenést figyeltünk meg bekapcsolt Hyperthreadinggel.

Valamit valamiért

Ok, tudjuk, hogy a fanatikusok inkább válnak meg a legkedvesebb családtagjaiktól mint fél FPS-től, de ne feledjétek, hogy a bekapcsolt Hyperthreadingtől és a teljesítménycsökkenéstől függetlenül mégis csak egy 3GHz-es chipet kapunk. Ami alapból sem kevés...

www.intel.com

>>LAPOZÓ

„A PC-s játékosok boldogan vitatkoznak napokig a railgun és a flak cannon finomságairól."

Szuperteszt 44. oldal


PC vagy hi-fi? Esetleg minihifitőszekrény? A kinézete alapján bármelyik lehetne...

A vágy aprócska tárgyai

A VIA HiFi PC-je szinte már túl vonzó, hogy PC legyen.

Az elmúlt néhány hónapban a PC-design területén több gondolat és ihlet mutatkozott meg mint az elmúlt 5 évben összesen. Imádjuk a kis méretű PC-ket – bár nem olyan erősek, mint a Shuttle rendszer, kétségtelenül megvan a helyük a nap alatt.

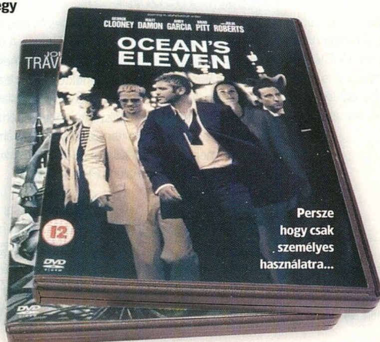
Ez a hely – az év elején megjelenő – VIA HiFi PC estében a TV mellett, modern, fehér falú, parkettás lakásunk legszebb pontján van. Az elhúzható LCD előlap mögött DVD lejátszó bújik meg; a gépet egérrel és billentyűzettel, vagy egy normál méretű távirányítóval vezérelhetjük (az utóbbin egy trackball is helyet kapott). A rendszer alapja a VIA EPIA alaplapja és egy integrált C3 processzor – nem fog *3Dmark* rekordokat felállítani, de nem is erre tervezték.

Teljesen hangtalanul működik és hihetetlen tempóban indítja a Windows XP-t, legjobban mégis azt tetszett benne, hogy még a BIOS betöltődése előtt választhatjuk egy CD, egy MP3 vagy egy DVD lejátszó program gyorsindítását – ezek másodpercek alatt futni kezdenek és a használatukkor egyáltalán nincs szükség a Windowsra. Ja igen, és a hangminőség is kifogástalan. Megérkezett a jövő? Úgy tűnik igen.
www.via.com.tw

MEGÉRKEZETT A DVD X COPY

Végre! „Biztonsági másolat” a DVD-inkről. Khm...

Minden programok gyöngyszeme egyenesen az USA bíróságáról érkezett, és egy olyan kínzó hiányt tölt be, amelynek a létéről a hiábavaló várakozás miatt már kezdtünk megfeledkezni. Ez az első olyan kereskedelmi forgalomba kerülő – legális – program, amellyel biztonsági másolatot készíthetünk DVD filmjeinkről. Biztonsági másolatokról van szó és nem kalózkodásról. A nagy hollywoodi stúdiók természetesen megpróbálták betiltatni a – *DVD X Copy* névre hallgató – szoftvert, de általános meglepetésre a bíróság elutasította a keresetüket. Februári számunkból ti is megtudhatjátok mennyire használható a progi.



Persze hogy csak személyes használatra...

apzártakor

Hamarosan remek hardverek érkeznek a tesztrovatba.

Digifire 7.1
www.hercules.com



Mostanában kb. egyforma sűrűséggel követik egymást a fagyos napok és a vadonatúj technológiákat használó hangkártyák. Csak hogy ne maradjon le a versenyben Creative és a VideoLogic mögött, mostantól a Hercules is támogatja a következő nagy durranást: a 7.1-es hangrendszereket. Bármit is gondol az ember a „nagy újításról”, a Digifire kiváló, ésszerű áron kínált kártya – februárban alaposan kivesézzük.

Espresso PC
www.retcorpdirect.net

A világ legkisebb PC-je nagyon szép és egy Celeron összes erejével rendelkezik. De vajon mit lehet kezdeni egy olyan PC-vel, ami befér a zsebünkbe? Nem éri-e meg jobban egy PDA? A teszteléshez – ez nem vicc – a világ legnagyobb monitorát izzítottuk be.

Hi-Ti 630PS
www.umax.com



A tintasugaras nyomtatókat még az életünknél is jobban szeretjük. Na jó, hangyányit talán túloztunk, de tény, hogy manapság még a legszerényebb tintasugaras printerrel is elég szép fotónyomatokat lehet készíteni. Ha azonban igazán professzionális minőségre vágyunk termális nyomtatóra lesz szükség – például az Umax Hi-Ti sorozatának egyik tagjára.

MP1200
www.hp.com

Ha számolatlanul állna otthon a pénz minden szobába raknánk egy projektort. A helyzet sajnos nem ez, a kivetítők ára azonban szerencsére csökkenésnek indult. Az MP1200 az átlagos halandóknak nagyjából még mindig elérhetetlen, de ez nem változtat azon a tényen, hogy még mindig ez a legjobb választás az otthoni házimozi-rendszerhez.







TREO 90 ORGANISER

78 000 Ft Handspring

Treeeeo! Treeeee-eeee-oooo! Nemsokára Treo lesz a szupersztá-hár!

A Handspring régebben a nagy kedvenceink közé tartozott. A Treo sorozattól már nem voltunk anynyira elájulva – a színes képernyő tényleg szebb és divatosabb, a fészin alatt azonban nem sok minden változott; a technológia gyakorlatilag ugyanaz, tehát ha valaki elégedet a régi Handspring vagy Palm modelljével semmi értelme váltani.

Ettől eltekintve tökéletes első PDA lehet, ha valakit nem érdekelnek az olyan extrák, mint a vezeték nélküli netezés, a játékok és minden olyasmi, amit a (jóval drágább) Jornadákhoz és iPAQ-ekhez hasonló nagy teljesítményű gépek tudnak nyújtani. A decemberi számban értékelt legújabb Sony modell mellett ez a legkisebb PDA a piacon – a mérete mindössze kétszerese egy átlagos mobiltelefonénak. A bővíthetőségről az SD kártyahely gondoskodik, a beépített minibillentyűzet miatt pedig a Graffitivel sem kell vesződni – bár a választási lehetőséget meghagyhatták volna, hiszen van, aki azt szereti. Ja, és még egy gyenge pont: a gép nem kapcsol ki és be a flip le- és felhajtásakor. A rengeteg elérhető alkalmazás és játék, plusz a kis méret azonban ideálissá teszi utazáshoz – feltéve, ha felrakjuk rá a megfelelő navigációs/útikalauz alkalmazásokat.

A Treo korántsem nevezhető korszakalkotónak, viszont hihetetlenül praktikus és a design is kifogástalan. Kár, hogy kihagyták a csavarhúzót... **PCF**



→Tények

Memória: 16Mb belső
CPU: 33MHz
OS: Palm
Akkumulátor: Újratölthető lítium-ion
Kijelző: 64k színes
Méret: 108x71x16 mm
Tömeg: 114g
Web: www.handspring.hu

PCFVélemény

↗ Nagyon kicsi, vonzó külső, praktikus
↙ Semmi újdonság, túl drága

„Vonzóbb ajánlat a Palm mostanában megjelent gépeinél, de átütőbbnek kellene lennie." **80%**

FUJIFILM FINEPIX S304

131 250 Ft Fujifilm

A kategóriájában szokatlanul erős nagyításnak köszönhetően akár még az orrszőrökre is ráközelíthetünk. Fuj!

Miközben a digitális fényképezőgép gyártók többsége nyomorult 2x-es és 3x-os zoommal próbálja kiszúrni a szemünket, a Fujifilm új útra lépett és megajándékozta a nagyközönséget a kiváló S304-gyel. A bődületes 6x-os zoom 38–228mm-es lencsének felel meg egy hagyományos 35mm-es gépen – az egyik oldalon elég széles látószöget, a másikon erős nagyítást biztosít. Ráadásul teljes egészében optikai, tehát a háttérben nem történik gyanús digitális manipuláció; ha akarjuk azért a 3,2x-es digitális zoomra is átválthatunk.

A FinePix S304 a többi szempontból meglehetősen átlagosnak bizonyult. A 3,2 megapixel normális ebben az árkategóriában. A legnagyobb képméret 2048x1536 pixel, ami 1 kép / 1db A4-es fotópapírnak felel meg. Cseppet sem normális viszont az xD Picture Card választása fotótárolás céljára, a szabvány ugyanis sem a SmartMedia, sem a CompactFlash kártyákkal nem kompatíbilis.

A 4,5cm-es LCD képernyő fényes és éles képet ad, és ugyanez az elektronikus keresőre is igaz. A probléma csak az, hogy a frissítés fájdalmasan lassan megy a kép úsztatásánál és a trükkösebb effektek alkalmazásánál. Emellett az autofókusz sincs a helyzet magaslatán gyenge megvilágításnál. Előny viszont a rekeszprioritásos expozíciós mód megléte a hagyományos programozott módok mellett; a gép ráadásul 250 fotót tud készíteni, ha tartós elemet használunk (4db AA). **PCF**



→Tények

Megapixelek: 3,2
Optikai zoom: 6x
Digitális zoom: 3,2x
Módok: Film, hangjegyzet, program- vagy rekeszprioritás
Csatolófelület: USB
Tartozék: 16Mb xD Picture Card
Web: www.fujifilm.co.uk

PCFVélemény

↗ Remek zoom, egyszerű használat, hosszú elem-élettartam
↙ Néha vibráló kereső; bizonytalankodó autofókusz

„Az új S304 jó választás ennyiért, főleg ha az átlagosnál erősebb zoomra van szükségünk." **74%**



→Eredmények

Szatellitek: 5db kb. 9cm-es hangszóró
Mélynyomó: 1db 20cm-es egység
Teljesítmény: 500W
Jel/zaj arány: 99dB
Bemenet: Első, hátsó, center + mélynyomó/kiegészítő
Kimenet: 5.1 hangfalak, fejhallgató
Web: www.europe.creative.com

MEGAWORKS 550 THX

Kb. 115 000 Ft Creative Labs

A hi-fi tökéletességét csodáló úriemberek kedvéért bemutatjuk az Elefántember hangszórórendszerét.

Még élénken élnek az emlékezetünkben a régi idők. Akkoriban még túl fiatalok voltunk ahhoz, hogy saját hi-fi rendszerről álmodhassunk. Sound Blaster Pro-n hallgattuk kedvenc Nirvana lemezeinket két olcsó hangszóróval.

Mi a helyzet ma? A hangkártyánk simán lenyomja a Kenwood rendszereket, és semmiképpen sem megyünk hat hangszóró alá (sokan közülünk nyolcat használnak). Ráadásul itt vannak ezek a kis vacakok. Méretre kb. akkorák, mint egy jóllakott hörcsög, mégis mérföldekkel jobban szólnak a régi álló Videoton hangfalainknál.

THX George

Viszont eszünkbe sem jutna a DVD lejátszóhoz vagy az A/V erősítőhöz kapcsolni őket. Ahhoz túl csúnyák. A többi gyártó stílusos 5.1-es rendszereire gondolva nagyon furcsa, hogy a Creative továbbra is ragaszkodik a szögletes kialakításhoz. A Megaworks 550 a THX kompatibilitást tanúsító jelöléstől eltekintve szinte teljesen olyan, mint a legutolsó modell, az 510.

George Lucas köztiszteletnek örvendő THX audio laboratóriuma tehát ráütötte a jóváhagyást igazoló pecsétet a Megaworks 550-re. Ez ma már nem számít olyan ritka kitüntetésnek, mint egykoron, de mindenképpen jelzi a minőséget, és az 550 hangja meg is mutatja, hogy nem volt véletlen az elismerés. A Megaworks-ön még az MP3-ak is gazdag és elragadó hangon szólalnak meg, bár itt valószínűleg az is segített, hogy a lejátszáshoz Audigy 2-t használtunk. Mindkettő megkapta a THX minősítést, így aztán természetes kiegészítői egymásnak, viszont van egy probléma – iszonyúan macerás nem Creative termékekkel összekötni őket. A Creative 5.1-es hangszórói egy kábelen továbbítják a center és a mélynyomó jelét. A következmény? Vagy nem működnek megfelelően a dolgok (például egy Hercules kártyán vagy egy Dolby Digital/DTS dekóderen), vagy kénytelenek vagyunk elosztókábelekkel pepecselni.

Mindent a fülnek!

Az 550 azonban tényleg érezhetően jobban szól a jó hangkártyákon – pazarlás integrált hangrendszerre kötni. Így aztán Audigy 2-n teszteltük DVD-Audio lemezekkel; kiderült, hogy még a kifejezetten erre épített berendezésen is csak elenyészően szólnak jobban a közönséges CD-knél. Ha kizárólag PC-n hallgatsz zenét és nézel filmeket csak jól járhatsz vele.

PCF

PCF Vélemény

↗ Vérlázítóan jó hangminőség
↙ Vérfagyasztóan ronda

„Fantasztikusan szól, és szerencsére elég kicsi ahhoz, hogy ne tűnjön fel a kissé visszataszító külseje."

88%

Modern hangerő-szabályzás

Végre sikerült tisztességes hangerőszabályzót készíteni egy hangszórórendszerhez.



Figyelembe véve azt, hogy mennyire bonyolulttá váltak napjaink hangszórói, egyszerűen felháborító, hogy általában egyetlen tekerőgombot kapunk a hangerő változtatásához. Így aztán az 550 kábellel csatlakoztatott vezérlője igazi főnyeremény – külön-külön szabályozhatjuk az első, a hátsó, a center és a mélynyomó hangerejét, valamint a magas és a master hangot. Az eszközön még egy LED-sor is van, amely pontosan mutatja mennyire merészkedtünk közel a falszaggató hangerőhöz.





FREEDOM 2.4 CORDLESS

16 000 Ft LogiTech

Az enyhén hajlott, mégis meglepően kényelmes fogantyú űrkorszakot idéző, gumírozott, az asztalon szinte mozdíthatatlanul megülő talpra került. A szerkentyű ízléstelen, alumínium berakásokkal díszített matt fekete színben pompázik – olyan, mintha egy Ford műszerfalából tépték volna ki. A vezeték nélküli bűvészkedés és a sci-fi design elemek ellenére azonban a botkormányok között jól használhatónak és hatékonynak számít. Korszakalkotónak persze nem nevezhető és megvannak a maga kis problémái – rosszul elhelyezett furcsa alakú gombok, a fogantyú enyhe hajlama arra, hogy középen megakadjon –, mindent összevetve azonban kiegyenlített a mozgása. **PCF**

↗ Kényelmes, jó design
↙ Néha megakad, bizonytalankodó gombok

„A karomszerű kinézet jól megtervezett botkormányt takar." **79%**

SONICA

Kb. 26 500 Ft M-Audio

A laptopok megmentője, vagy egy értelmetlen hangkártya?

A hangkártyák manapság mindent megtesznek azért, hogy kiléphessenek a PC házának börtönéből. Ugyanakkor a külön megvásárolható hangrendszer egyre lejjebb csúszik a mindenképpen beszerzendő alkatrészek listáján. Kérdés tehát, hogy az M-Audio újszülött USB-s eszközének jut-e hely a szép új világban. A Sonica mindössze két aljzattal rendelkezik, ráadásul ezek is kimenetek. Tulajdonképpen nem is a hangkártyákhoz hasonlít, hanem a régi elektromos gitárok előerősítőjére – a fő feladata a DVD vagy a CD hangjának átadása a házimozi-erősítőnek az optikai csatlakozón keresztül; a dekódolásból egyáltalán nem veszi ki a részét. Vagyis ha nincs otthon tisztességes A/V erősítő (vagy egy MiniDisc felvevő) semmi értelme megvenni.

Na jó, ez nem teljesen igaz – az analóg kimenet 24 bit/96kHz-es hangot produkál és észrevehetően gazdagabban szólal meg a gyakran nyers, integrált hangrendszerekhez képest. Igaz, legnagyobb rémületünkre kiderült, hogy letiltja a Windows beépített hangerőszabályozóját – ha halkítani akarunk kénytelenek vagyunk elmerülni az almenük tengerében. A sztereóban megszólaló szimulált surround hangzás sem valami lenyűgöző, bár az extra basszus hozzáadásának lehetősége értékes minőségjavulást idéz elő a minihangszórókon. Ha már itt tartunk – az opció, amelyben megadhatjuk a hangfalak méretét, sikeresen akadályozza meg a recsegést a kisebb példányokon, és némi extra erőt kölcsönöz nagyobbaknak. Mindent összevetve azonban nem győzött meg minket a dolog – főleg mert audio bemenetnek nyomát sem találtuk.
PCF



→Tények

Csatolófelület: USB
Audio kimenet: 1 db sztereo analóg, 1 db digitális optikai
Audio bemenet: Nincs
Támogatott szabványok: Dolby Digital 5.1 (AC3), DTS, Dolby Pro Logic (surround erősítővel)
Web: www.m-audio.com

PCF Vélemény

↗ Jó hangminőség, nem kell külső energiaforrás
↙ Macerás hangerőszabályzó, nincs 5.1 dekódolás

„Az asztali PC tulajdonosok óvakodjanak tőle – laptopoknál azonban egészen hasznos lehet." **70%**



VOLITO

Kb. 15 200 Ft Wacom
www.my-volito.com

Bármennyire döbbenetesen hangzik a zin-forr-mat-i-ca korában, ezt a cikket tollal írtuk. Persze nem közönséges tollal, hanem egy diódákkal telepakolt mágneses wundercerkával, amellyel egy korántsem professzionális célú, ám jól működő grafikus táblára róttuk a sorokat. Az eszköz praktikus: nincs vezeték, nincs elem, van viszont írásfelismerő szoftver, és még az *UT 2003* alatt is működik. A csomagban egy vezeték nélküli egeret is találunk ha nem akarunk teljesen a tollra hagyatkozni. **PCF**

↗ Vezeték nélküli, rajzolásra ideális, olcsó
↙ Hozzá kell szokni, kicsi tábla, amatőröknek

„Otthoni használatra remek, a profi művészeknek viszont nem." **82%**



L'ESPION

Kb. 15 200 Ft Digital Dream
www.digitaldreamco.com

Kisfiú korunkban sóvárogva olvasgattuk a képregényeket, bőszen gyűjtöttük a takarékbélyeget és egyáltalán mindent megtettünk azért, hogy legyen egy saját kém-fényképezőgépünk. A vágyunk nem teljesült, a takarékbélyegeket szétcincálta a macska, de most, felnőtt fejjel végre miénk lett az áhított tárgy: a L'Espion akkora, mint egy gyufásdoboz, és a MuVo mellett lóg a kulcscsomónkon. 0,1 megapixeles, tehát a képminősége pocsék, viszont így is kiélhetjük vele titkos ügynökös fantáziáinkat. **PCF**

↗ Apró, felfűzhetjük a kulcscsomónkra
↙ Rettenetes képminőség, nulla funkció

„Kedves, de semmi értelme. A fotók többsége felismerhetetlen." **68%**





P3000 WIRELESS GAMEPAD

Kb. 15 000 Ft Saitek

A maximális funkcionalitás találkozása a minimális formatervezéssel – a motoros bőrdzsekihez legalább passzol.

A gumírozott/galvanizál króm borítás alatt szerencsére kifogástalan eszközök bújnak meg. A P3000 például vezeték nélküli modell, amelyhez egy praktikus jeladót kapunk – ez nemcsak az elemek töltésére képes a használat szüneteiben, de tartóként is remekül megállja a helyét. Ez fontosabb, mint hinnénk, ugyanis így biztosan nem hagyjuk a szoba valamelyik furcsa pontján hűséges gamepad-ünket. Nyilvánvalóan a PS2 kontrollerének továbbfejlesztett (bár kissé durva külsejű) változatáról van szó – lekerekítettsége miatt kellemes a fogása, az analóg minijoystickok jók (bár egy kissé talán túl érzékenyek), a tűzgombok pedig megfelelően nagyok.

Mindezt előrebocsátva a D-pad-et csak szánalmas, visszataszító, megbízhatatlan, ötlettelen vacaknak nevezhetjük, amelyen összezavarodnak az irányok, miközben az analóg/digitális módokhoz beépített 2-2 gomb is felesleges túlzás, hiszen egy átkapcsoló sokkal praktikusabb lett volna. A kontrollertervezés terén a Nintendo érte el a tökéletesség csúcsát a GameCube padjével, de ők már 20 éve vannak a szakmában – ha erre gondolunk nem is olyan rossz a Saitek próbálkozása. **PCF**



→Tények

Gombok: D-pad, 2db elsütőbillentyű a fogantyúknál, 6db billentyű, 2db analóg minijoystick, analóg/digitális átkapcsoló, funkcióváltógomb
Csatolófelület: Vezeték nélküli USB vevő/töltő
Elemek: 2db újratölthető nikkel-hibrid elem
Web: www.saitek.com

PCF Vélemény

↗ Vezeték nélküli, jó analóg joystick, kényelmes
↙ Zavaros meghajtólemez, gyalázatos D-pad, ronda

„Szép, mint a 80 éves nagymamák kebelszépségversenye, de legalább megbízható és kényelmes." **76%**

LG GCC-4320B

19 400 Ft LG Electronics

Külön CD-író és DVD-olvasó? Minek, ha egyben is megkaphatjuk.

Az LG GCC-4320B CD-író/DVD-olvasó vitathatatlanul az egyik legjobb, napjainkban kapható ilyen típusú megoldás. Tulajdonságaiban és felszereltségében hozza a gyártótól megszokott színvonalat. Tesztjeinkben nem maradt el a Plextor vagy a Samsung cég hasonló típusú eszközeitől, sőt némelyikben jobbat is produkált. A Samsung combo drive átlagos írási sebessége nagyobb volt, de a mi tesztjeinkben az LG szerepelt jobban, megelőzve vetélytársát pár másodperccel. A különböző típusú lemezeket is mind kiválóan kezelte, és az „írások" minősége is kiválóak lettek.

Az írott lemezeket nagyon jó elérési idővel olvasta be 40x-es sebességgel, de az újraírható lemezeket csak 32x-es sebességgel dolgozta fel. Sajnos a karcosabb, sérült lemezekkel is nehezebben birkózott meg, mint ellenfelei.

Következzék pár szó a DVD-olvasó tulajdonágairól is. A drive nem éri el a tulajdonságai közt felsorolt 16x-os DVD olvasási sebességet, bár nagyon megközelíti azt. Ez az egy rétegű lemezekre vonatkozik. A kétrétegű DVD-lemezek esetében az olvasási sebesség csak 8x-os. Továbbá az olvasónak meggyűlik a baja a DVD-R/RW és DVD+R/RW lemezekkel, ezeket a típusú adathordozókat már csak hatszoros sebességgel olvassa be.

Mindezek ellenére az LG-drive nagyon jól felszerelt eszköz, igaz csak 2048KB bufferrel bír, de ezt kiegészíti az LG SuperLink technológiája, amely meggátolja a hibás írás lehetőségét. Továbbá ez az első LG eszköz, amely az UDMA33-at is támogatja.
PCF



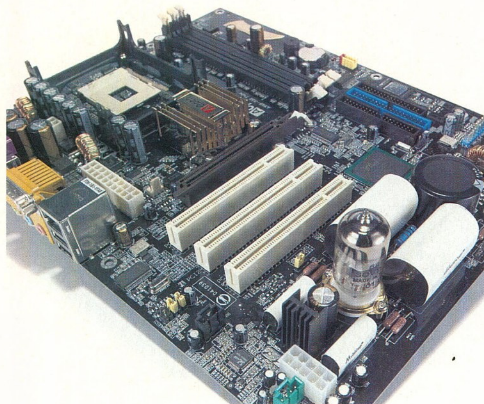
→Tények

Írási sebesség:
CD-R: 8x, 12x, 16x, 32x
CD-RW: 4x, 10x
Olvasási sebesség:
CD-ROM: 40x
DVD-ROM: 16x
CD-R: 40x
CD-RW: 32x
Adatátviteli sebesség:
DVD-ROM: 21 600KB/s
CD-RW: 6 000KB/s
Buffer memória:
2Mb és SuperLink védelem
Csatoló típusok:
E-IDE/ATAPI/Ultra DMA 33
Web:
www.cedruskft.hu

PCF Vélemény

↗ Biztosan olvassa és írja a lemezeket
↙ A feltüntetettnél lassabb DVD-olvasási tulajdonságok

„A LG combo drive egy kiváló CD-író, megfelelő sebességű DVD-olvasó, nagyon jó árfekvésben." **85%**





AOPEN AX4B-533 TUBE

Kb. 50 000 Ft AOpen

Legújabb kiváló és bohókás vákuumcsöves alaplapjával az AOpen átmegy retróba.

Mit mondjunk – valósággal lerí róla a minőség. Az alapja az AOpen ma már legendás, első osztályú fekete deszkája, amelyet az északi hídra felrakott csillogó arany hűtőborda tesz különlegessé. Az igazán radikális lépés azonban mégis az, hogy az audiorendszert egy Sovtek sztereo vákuum (elektron) cső köré építették. Ez nagy adag extra energiát igényel, így aztán 2 PCI aljzatot fel kellett áldozni, hogy elférjenek a méretes kondenzátorok. Ugyanez persze egy másik kérdést is felvet: vajon mi az ördögért használt a cég ennyire régi technológiát egy hipermodern alaplapon?

A válasz egyszerű: az vákuumcsöves erősítők sokkal jobb hangminőséget produkálnak a félvezető tranzisztoros erősítőkhöz képest. Az alaplap begyújtása után az elektroncső narancsos izzásba kezdett ahogy az izzószál elkezdett bemelegedni, mi pedig bedugtunk egy fejhallgatót a teljes méretű jack dugó aljzatba és nekiláttunk a hangminőség tesztelésének. A basszus gazdag, a zene kényeztetően meleg árnyalatú – a rendhagyó megoldás mindent összevetve lazán sárba döngöli a megszokott integrált hangrendszereket. Az alaplap emellett néhány kifinomult megoldást is tartalmaz; ilyen a például a BIOS-ba beépített CD lejátszó. Az Ethernet kimenet két USB 2.0 aljzat mellett kapott helyet, a bővítőpanelekkel 4 további porthoz jutunk. Nos, az ára tényleg szédületes, de ha valaki igazán igényes audiorendszerre vágyik iszonyúan jól jár vele. **PCF**



→Tények

CPU: Socket 478 foglalat Intel 845E chipkészlethez (Pentium4)
RAM: 3db DDR266 DIMM foglalat (max. 2Gb)
Csatornák: 2db ATA100, 1db floppy
USB: 2db USB 2.0 (kivezetés további 4db-nak)
Hang: Integrált AC'97
Portok: 2db soros, 1db párhuzamos
Foglalatok: 3db PCI, 1db 4x AGP
Egyebek: PS/2 billentyűzet és egér, integrált LAN, Sovtek 6922 dupla háromelektródás vákuumcső
Web: www.dabs.com

PCFVélemény

↗ Remek audio, jó szolgáltatásválaszték
↙ A komoly audiofileken kívül mindenkinek méregdrága

„Számos funkcióval felszerelt alaplap, extraként csodás elektroncsöves hangrendszert tartalmaz." **85%**

HP PHOTOSMART 7550

90 520 Ft Hewlett-Packard

Szinte túl okos – a HP új nyomtatójához már egyáltalán nincs szükség PC-re.

Az új Photosmart 7550 tele van nyílásokkal. Ebben az a jó, hogy ezek fogadják a digitális fényképezőgépekben használt multimédia kártyákat – legyen szó bármelyik típusról. Nézzük a listát: CompactFlash, IBM Microdrive, SmartMedia, MultiMediaCard/Secure Digital és Sony Memory Stick. Egyszerűen csak benyomjuk a kártyát a megfelelő foglalatba és a trükkös doboz különálló fotónyomtatóként kezdi ontani a képeket.

Az „egyáltalán nincs szükségem PC-re" típusú törekvések valóra váltására a HP egész sor gombot szerelt fel a 7550 elejére, amelyekkel közvetlenül a memóriakártyáról zoomolhatjuk és forgathatjuk a fotókat, miközben az átméretezésükre és a fényerő megváltoztatására is lehetőség van.

Az A4-es lapok mellett a 20x25cm-es fotópapír fogadására is képes. Ez nagyban növeli a masina sokoldalúságát, amellyel fotókezelési igényeinket igyekszik kielégíteni. A sebessége figyelemre méltó – a csúcsra járatott USB 2.0 kapcsolattal 17 fekete-fehér és 13 színes oldalt sikerült kinyomni percenként. A4-es méretű színes tesztfotónk mindössze 3 perc alatt készült el, bár a HP állítása szerint a printer percenként akár 2,4 fotóoldalt is elő tud varázsolni. Akármi az igazság, a 4800dpi-s hat színű nyomtatási eljárás – amely három különálló patront használ a fekete-fehér, színes és fotónyomtatáshoz – kifogástalan minőséget produkált. **PCF**



→Tények

Maximális felbontás: 4800dpi
Színrendszer: Hat szín
Csatolófelület: USB 2.0
Maximális nyomatatási sebesség (fekete-fehér): 17 oldal/perc
Maximális nyomatatási sebesség (színes): 13 oldal/perc
A4 fénykép nyomatatási sebessége: 3 perc 12 mp
Web: www.hp.com

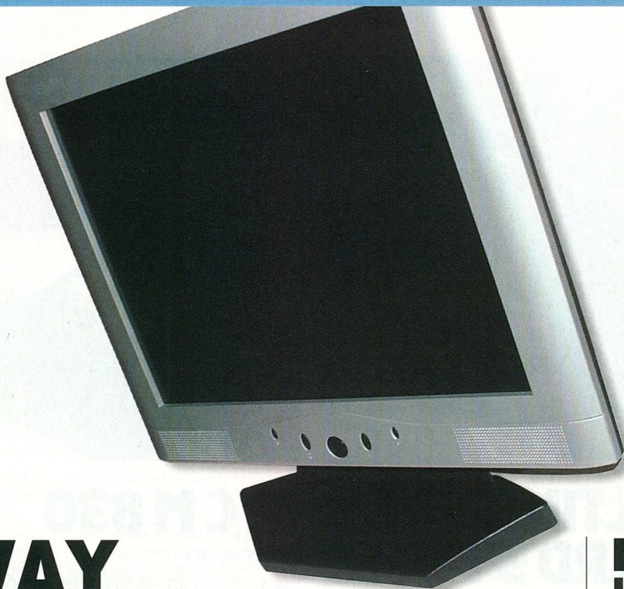
PCFVélemény

↗ Beépített LCD képernyő, egyértelmű menürendszer
↙ Drága ha nem különálló egységként használjuk

„A minőségre nem lehet panaszunk, a különálló fotónyomtatásért viszont elég sokat kell fizetni." **86%**

→Tények

Látható képernyőméret: 15"
Ideális felbontás: 1024x768
Fényerő: 250 cd/m2
Kontraszt: 300:1
Látószög: 80/60°
Video bemenet: 1db 15pin VGA
Audio bemenet: Van
Dönthető: Igen
Web: www.cedruskft.hu



JETWAY M1521S 15" TFT-LCD

74 975 Ft JETWAY

Szolid elegancia és jó minőség jellemzi a Jetway aktuális modelljét.

A monitorok közül mindig is elitnek számító TFT, vagyis a folyadékkristályos technológiával készülő példányok végre egyre kedvezőbb áron kerülnek a boltok polcaira.
A 15" mára talán kicsinek tűnhet, pláne ha figyelembe vesszük a 17" CRT-k kedvező árát. Bizony már 40 000 Ft környékén hozzálehet jutni egy jobb minőségű példányhoz. Azt azonban be kell látnunk, hogy a TFT-k látható képmérete nem kisebb 1"-al mint a katódsugárcsöves társaiknál. Ezeket figyelembe véve nyugodtan be lehet fektetni egy ilyen méretű és technológiájú monitor vásárlásába.

Térjünk rá a tesztelt példányra. A csomagunk tartalmazza a szokásosnak mondható alkatrészeket, úgy mint: tápkábel, 12V-os adapter, monitorkábel, a hangkártyával összekötő kábel, plusz egy CD, ami használati útmutatót rejt magában. Az üzembe helyezés itt sem okozhat komoly gondot senkinek. Bekapcsolva a monitort első dolgunk a konfigurálása volt. A Windows azonnal felismerte az új eszközt, és plug and play monitor címszóval kezelésbe is vette. Az előlapon öt gomb látható: ki/bekapcsoló, automatahangoló, menüléptető és még kettőt, amelyek a beállítások értékeinek hangolására valók.
Az OSD menüben lépkedés lassúnak tűnt és a színhőmérséklet kalibrálása is nehézkesnek bizonyult.
A TFT-knél tapasztalható fényes, illetve világosnak tűnő képét a monitor 1-2 centiméteres hátradöntésével tudtam korrigálni. Kellőképpen éles képet az autóhangolással érhetünk el leggyorsabban. Filmlejátszás, vagy a hirtelen mozgásoknál a pixelek kismértékű elmosódása észlelhető. A látószög a felhasználó számára tökéletesen megfelelő, de ha mások is figyelemmel szeretnék kísérni a képernyőn látható eseményeket, akkor közel kell húzódniuk a monitorral szemben ülőhöz – magyarán a látószög lehetne valamivel nagyobb is. A monitortól oldalirányban távolodva hamar színváltozás, majd szellemkép válik láthatóvá.

A monitor két alsó sarkában az egyre gyakrabban előforduló hangszórópár található. Ez sajnos csak a magas hangok kiadására megfelelő, de senki sem várhatja el, hogy egy subwoofer ládát építsenek bele egy ilyen karcsú eszközbe. A hangerőállításra csak az OSD menüből vezérelhető. Egyszerűbb és gyorsabban kezelhető megoldás lenne, ha a talapzaton egy tekerőgombbal tehetnénk meg mindezt.

Néhány apró, de nem kiküszöbölhetetlen, kellemetlen apróság ellenére csak ajánlani tudom. Az éles és szép képe, az autókonfiguráló funkció, és a hangszórók miatt tökéletes választás lehet azoknak irodai munkát végeznek. **PCF**

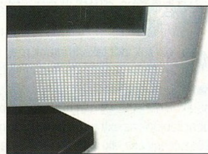
PCF Vélemény

↗ Ára, kis méret
↙ A látószög lehetne nagyobb is

„Jó kompromisszum, ha a kis bibiket felejtve a kedvező árat helyezzük figyelmünk középpontjába."

86%

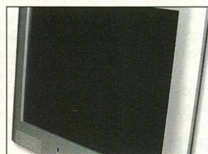
Elég karcsú



A csipogásért felelős hangszórócsoda párjának egyik tagja. Természetesen a bal oldali társával kiegészülve sztereo hangzást.



A kezelőgombok, határozott nyomásra reagálnak, de kicsit lehetne gyorsabb is a menüben navigálás.



Maga a lényeg: a 15"-os képernyő, amely a legtöbb, úgymond átlagos igényű (például nem nyomdai előkészítéssel foglalkozó) felhasználó igényeit kielégíti.





BTC MULTIMEDIA KEYBOARD 9110 SL

2 990 Ft BTC

Sokan kevés figyelmet fordítanak a billentyűzetükre, pedig nem elég, hogy csak gombok legyenek rajta.

Sok-sok időt takaríthatunk meg az életünk folyamán, ha például nem az egérrel kalimpálunk ide-oda, hogy megnyissunk mondjuk egy böngészőablakot, hanem egy megszokott ösztönös mozdulattal odacsapjunk az extra billentyűk valamelyikére... Létezik egy cég, aki nagyon tudja, hogyan kell számítógép perifériát készíteni. Ez nem más, mint az Apple, aki a Machintos típusú gépeket gyártja. Az ő technikájukat felhasználva a BTC megalkotott egy szinte tökéletes másolatot sőt, még néhány apró pluszt is beleépítettek, amelyek még használhatóbbá teszik az eszközünket.

Az extra funkciógombokból csupán négyet láthatunk, melyek közül kettő tetszőlegesen konfigurálható, kettő fix tulajdonsággal bír. Az egyik a számítógépünk készenléti állapotba juttatásáért felel, míg a másik lenyomása után újabb tucatnyi funkció érhető el az F1-F12 gombokkal. Három csoportra osztható a működésük: hangerőszabályzó, CD vezérlő és internetes alkalmazások. Maguk a billentyűk igen jól működnek, nem lötyögős fajta. Ami megszokást igényel, az a zsúfolt elrendezés: kurzor billentyűk bekerültek az Enter alá. A Home, Insert stb. gombok a megszokott tömbös megoldás helyett függőlegesen, egymás alatt találhatóak. Bizonyos szögben kicsit megcsillanhatnak a gombok és ezért nem mindig láthatók a rajtuk levő jelölés.

Kedvező ára miatt azoknak ajánlom, akiknek a jó minőségű billentyűk a és a kompakt méret mellet a multimédiás funkciók is fontosak. **PCF**



→Tények

Csatlakozó: PS/2
Multimédiás gombok: 4+12
Web: www.cedruskft.hu

PCFVélemény

↗ Extra Mac-es design
↙ Billentyűk zsúfolt elhelyezése

„Stílus, minőség, extra funkciók. Napjainkban ezeket is figyelembe kell venni egy klaviatúránál."

80%

BTC M 830

2 625 Ft BTC

Egy kedvező árú és tökéletes minőséget nyújtó golyó nélküli egér tesztelésébe fogtunk, sokak örömére.

Végre elérkezett az idő, amikor nem kell hetente kitisztítani az egerünk görgőit a rárakódott mérhetetlen koszrengetegtől. Nyugodtan elfelejtetjük a macerás rituálékat. Az optikai egerek nem rendelkeznek golyóval, se görgővel így nem is koszolódhatnak. Szenzor segítségével érzékelik a mozgatás irányát, sebességét, amely továbbítja a jeleket számítógépünk felé. A megszokott PS/2 csatlakozóval rendelkezik, de kapható USB-s változatban is. Mostanra már mindkettő alapfelszerelésnek számít a korszerű alaplapokon. Bármelyiket is választjuk, számítógépünk bekapcsolása után azonnal működőképessé válik. Kábele szép átlátszó borítású, melyen keresztül láthatjuk az ezüstszín szigetelésű vezetéket. Két gomb és egy görgő található az egerünkön. A gombok szürke színben pompáznak, a hátlap viszont átlátszó borítású. Kellemes látvány, mikor sötétben ülve a gépünk előtt lágyan derengő vörös fény sejlik az egerünk körül. Egy érdekes és beazonosíthatatlan formatervezési különlegességet vettünk észre tesztalanyunk hátán, mégpedig egy kis lyukacskát, de ez csak design célok miatt maradt fedetlenül. Félve fogtunk hozzá a teszthez, mert sajnos találkoztunk már olyan egérrel, amiben az optika gyengébb minőségű volt és e miatt a gyors mozgatáskor összevissza ugrált a kurzor. Itt azonban a legvadabb *Unreal Tournament* csatákon is megállta a helyét. Formailag talán keskenyebb testvéreinél, de a markosabb legények markában is kellemesen ficánkol. **PCF**



→Tények

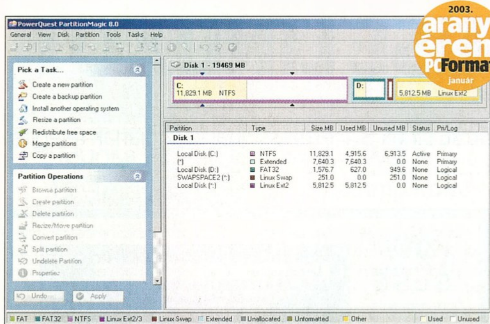
Gombok száma: 2 + lenyomható görgő
Csatlakozás: PS/2
Web: www.cedruskft.hu

PCFVélemény

↗ Olcsó ár
↙ Magas minőség

„Ha még nem lenne optikai egerünk, itt az idő beszerezni egyet. Mondjuk ezt."

89%



PARTITION MAGIC 8.0

Powerquest www.powerquest.com

Nem kérdés, hogy a *Partition Magic* a legjobb partíciós szoftver PC-n, és ez az állítás a legfrissebb update-re is igaz. Az új Windows XP-s külsőn és néhány módosításon túl azonban ne történt sok változtatás a programon, de ha meg akarod osztani a merevlemezedet, biztosabb fájlkezelést szeretnél, vagy akár egy új operációs rendszert kívánsz felinstallálni (beleértve a Linux-ot is), akkor nem is kívánhatnál jobbat. Az új Flash kézikönyv elmagyarázza az aktuális folyamatokat, ezáltal a technikai kérdések olyan pofonegyszerűvé válnak, hogy akár a nagymamád is meg tudná őket válaszolni. Sőt, még akkor is segítségedre tudna lenni a nagyi, ha valahol elakadsz.

↗ Hatékony, könnyű lemezadminisztráció
↙ Drága a használhatóságához képest

„Értékes darabja lehet bárki szoftverarzenáljának." **91%**



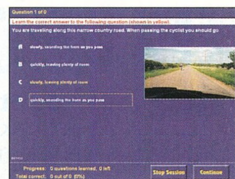
SECRET SURFER

Scarlet Software
www.scarletsoftware.com

A *Secret Surfer* egy olyan program, melynek használatával nem kaphatnak rajta, hogy pornóoldalakat nézegetsz. Biztosak vagyunk benne, hogy másra is lehet használni, de ha egy olyan szoftverről van szó, amelyikkel szövegük alapján lehet megszűrni a felbukkanó hirdetéseket, egy pillanat alatt el lehet tüntetni weboldalakat a képernyőről, hogy aztán egy klikkeléssel újra előhívjuk őket... nos akkor mindenki számára bizonyossá válik, hogy kik a haszonélvezői ennek a programnak.

↗ Azonnal eltünteti... bármi legyen is az
↙ Lapozgasd a Bibliát, ha ennyire rettegsz

„Ha titokban komolyzenei oldalakat látogatsz, neked való." **63%**



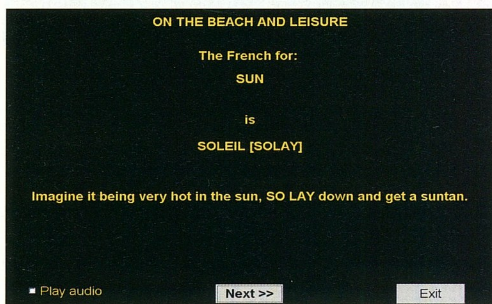
PASS YOUR DRIVING THEORY

n-e-Learning
www.n-e-Learning.com

Kérem indítsa be a motort. Csak tegyünk egy kört a városban, miközben vigyázunk a kóbor macskákra és... Istenem, legalább a többi macskára figyeljünk akkor. Van idegölőbb dolog a világon a forgalmi vizsgánál? A *Pass Your Driving Theory Test* egész jól felkészít az elméleti részre, több mint 800 kérdést tartalmaz, melyekre a választ is megadja, sőt kéri, hogy ismételd meg őket. Ezenkívül motorosoknak és kerékpárosoknak is szolgál teszt-szimulációval.

↗ Széleskörű, jól hasznosítható kérdések
↙ A kezelőfelület elnagyolt

„Az interaktív részek memóriagyakorlatnak sem utolsóak." **81%**



LINKWORD

Linkword Languages www.linkwordlanguages.com

A *Linkword* egy érdekes és eredeti megközelítése a nyelvtanulásnak. A szótár biflázása helyett a program memóriagyakorlatok sorozatait adja fel leckének, ez a módszer állítólag sokkal jobban a memóriánkba ágyazza az idegen szavakat. A sündisznó például herrison franciául, a program javaslata alapján tehát borzas fiút kell magunk elé képzelnünk, akinek tüskékben áll a haja (hairy son). Amikor megegyeznek a szóalakok – a taxi esetében például – akkor a szoftver arra bátorít, hogy az Eiffel Toronyra aszszociálj, feltételezve, hogy arról eszedbe jut: már ismered a kifejezést. Egy érdekes és hatékonynak tűnő ötlet, de inkább csak a hagyományos módszerek kiegészítője.

↗ Hasznos szótanuló eszköz
↙ Nem igazán terjed ki a beszédre és írásra

„Ideális segítség a buzgóbb nyelvtanárok számára." **78%**



SUPPORTPOINT

Supportpoint
www.supportpoint.co.uk

Ha valami elromlik a PC-den, több lehetőség közül is választhatsz. Megjavítod magad, kombinálva a saját tudásodat az ismerősökével, és a *PCF* levelezőlistán hallottakkal. Vagy ott van a gyártó segélyvonala. Brrr. Na várjunk csak. Mi ez? A *Supportpoint* telefonos tanácsadással javítja meg a PC-det, de a hálón keresztül távirányítással is képes erre. Tulajdonképpen nem egy rossz program, és ha nem sikerül megoldani a problémát, a pénzedet is visszakapod, így mindenki csak jól járhat.

↗ Javít, vagy visszakapod a pénzedet
↙ Valószínűleg saját magad is megoldod

„Hasznos szolgáltatás kezdők és kisvállalatok számára." **79%**



ROUTE PLANNER 2003

Map & Guide
www.mapandguide.com

A *Routine Planner 2003* egy kiváló alkalmazás ahhoz, hogy A pontból – amely ennek a cikknek a kezdete – eljussunk E pontba – amely ennek a cikknek a végkövetkeztetése. A pont: több európai ország úthálózatát lefedi. B pont: GPS alapú eszközök segítségével is tervezhetsz vele útvonalakat. C pont: alternatív útvonalat is felkínál. D pont: arra is használhatod, hogy az internetről útinformációkat kérj, mielőtt elindulsz otthonról. E pont.

↗ Hasznos segítség tengeren innen és túl
↙ Nem túl felhasználóbarát kezelőfelület

„Nagyszerű riválisa lehet az MS AutoRoute-nak." **84%**

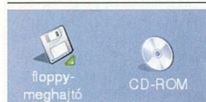
TELEPÍTSÜNK SUSE LINUXOT



21 900 Ft SuSE Linux AG

Az alábbiakban megismerkedhetünk a SuSE Linux 8.1 Professional verziójának telepítésével valamint alapvető beállításaival.

CD-ROM ÉS HAJLÉKONYLEMEZ KEZELÉSE



Az ikonok használatával jelentősen egyszerűsödik a meghajtók kezelése.

Az egyik legnehezebb feladat egy kezdő Linux felhasználó számára rendszerint az, amikor nem jön ki a CD-ROM. Behelyezi azt a meghajtóba, majd rákattint a munkaasztalon lévő CD-ROM ikonra és onnantól kezdve nem akar kinyílni a CD-ROM tálca. A probléma csak a gép újraindításával tudja megoldani. Linux alatt a különböző médiákat csatlakoztatni kell, hogy használhassuk őket. Mivel a csatlakoztatás automatikusan történik, ha rákattintunk a munkaasztalon lévő ikonra, ezért a legtöbb felhasználónak ez nem okoz különösebb problémát. Mielőtt azonban ki tudnánk venni az eszközt a meghajtóból le kell is választanunk azt. A leválasztáshoz jobb egérgombbal kell a megfelelő ikonra kattintani, majd a megjelenő menüből ki kell választani a leválasztás menüpontot. Ez nem csak a CD-re vonatkozik, hanem a hajlékonylemezre is, csak hogy ott (sajnos) fizikailag akkor is ki tudjuk venni a médiumot, ha még csatolva van. KDE alatt onnan lehet tudni, hogy csatolva van-e egy eszköz, ha az eszköz ikonja mellett egy zöld háromszög látható.



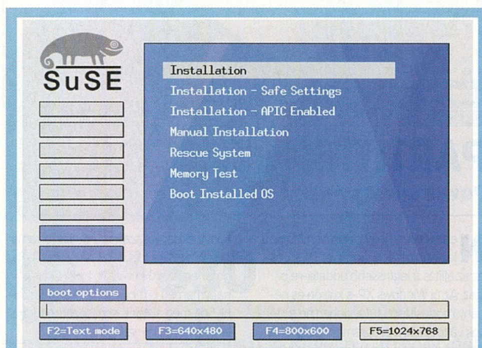
A SuSE Linuxot nagyon egyszerűen lehet egy meglévő Windows mellé telepíteni, amennyiben azon egyetlenegy FAT fájlrendszerű partíció van (a legtöbb otthoni gépen ez az alapértelmezett helyzet). Ha nem vagyunk biztosak benne, hogy milyen fájlrendszert használunk Windows alatt, kattintsunk a Windows munkaasztalán a saját gép ikonra, majd jobb egérgombbal a C: meghajtó ikonjára. Amennyiben egy meglévő Windows mellé szeretnénk telepíteni, először töredezettségmentessé kell tennünk azt. Ehhez válasszuk ki a **Programok/Kellékek/Rendszereszközök/Töredezettségmentesítő** menüpontot a Windows **Start** menüjéből és futtassuk a programot minél több ideig (például egy éjszakán keresztül). Miután a töredezettségmentesítő befejezte munkáját, máris telepíthetjük a SuSE Linuxot. A SuSE Linux telepítője ilyenkor a telepítés előtt automatikusan összenyomja a meglévő Windows partíciót, majd a felszabadult helyre telepíti a SuSE Linuxot. Így később, a számítógép bekapcsolásakor ki tudjuk választani, hogy SuSE Linuxot vagy Windowst szeretnénk használni.

LIVE Eval

A SuSE Linuxnak létezik egy olyan próbaverziója, ahol az operációs rendszer CD-ről fut. Ennél a verziónál nem kerül telepítésre a rendszer, hanem összesen három fájl másolódik a CD-ről a Windows Temp könyvtárába. Külön előkészületre tehát nincs szükség, összesen annyit kell beállítanunk, hogy a számítógép CD-ről induljon. A CD-ről futó, ún. LIVE Eval verzió tökéletesen használható arra, ha telepítés nélkül szeretnénk kipróbálni a SuSE Linuxot: ha a gép bekapcsolásakor behelyezzük a LIVE Eval CD-t, a SuSE Linux fog elindulni. Ha nincs benne a CD, akkor a telepített operációs rendszer.

Alapbeállítások

A SuSE Linux telepítése a számítógép felszereltségétől függően összesen 15-30 percet vesz igénybe. Miután a szoftvercsomagok telepítése befejeződött, meg kell adnunk egy jelszót a rendszergazda számára és létre kell hoznunk legalább egy felhasználót, aki majd használni fogja a rendszert.
Ezt követően beállításra kerül a grafikus felület, majd egy utolsó képernyőn lehetőség van arra, hogy beállítsuk a nyomtatót, az internetelérést, a TV-tuner kártyát vagy éppen a lapolvasót. A hangkártya és a hálózati kártya beállítása a SuSE Linux 8.1-ben a legtöbb esetben teljesen automatikusan történik. Egy kattintás a Következő gombra, és máris elindul a grafikus bejelentkező képernyő, ahogyan azt a túloldali kis ábrán láthatjuk. Kattintsunk a megfelelő ikonra, írjuk bele a jelszót, majd kattintsunk a Belépés gombra a KDE grafikus munkakörnyezet indításához.



Ennél a képernyőnél még nem kell beavatkoznunk, azonban ki tudjuk például választani, hogy milyen felbontásban induljon a telepítő. Amennyiben a képen látható képernyő nem jelenik meg és helyette nem indul el semmi, vagy egy másik operációs rendszer: valószínűleg nincs beállítva a számítógép BIOS rendszerében, hogy CD-ROM meghajtóról induljon a gép. Ebben az esetben állítsuk be azt a BIOS-ban, vagy forduljunk a megfelelő szakemberhez.

Virtuális munkasztalok

A Linux egyik erőssége abban rejlik, hogy teljesen elkülöníthető a grafikus munkakörnyezet az operációs rendszertől. Ez például akkor látszik, amikor egy programhiba miatt elszáll egy alkalmazás. Ilyenkor a legtöbb esetben egyszerűen eltűnik a programablak, de a legrosszabb esetben is csak újra kell indítanunk a grafikus felületet. Az operációs rendszer újraindítására Linux alatt szinte soha nincs szükség. A Linux grafikus rendszere lehetővé teszi például, hogy ne csak egy munkaasztalt, hanem akár 16 munkaasztalt is használjunk egyszerre, sőt arra is lehetőséget nyújt, hogy egyszerre kétszer jelentkezzünk be grafikus felület alá (de erről majd később számolunk be). KDE grafikus munkakörnyezet esetén a panelen láthatunk két szürke kis négyzetet, az egyiken egy egyes, a másikon egy kettes. Ezek a virtuális munkaasztalok. Ha jobb egérgombbal rákattintunk valamelyik négyzetre, megjelenik egy menü, amelyben ki tudjuk választani, hogy a KDE előkép, szám vagy név szerint jelenítse meg a munkaasztalokat. A munkaasztalok átnevezéséhez vagy azok számának növeléséhez válasszuk ki a Tulajdonságok pontot, majd a megjelenő párbeszédablakban állítsuk be, hogy hány munkaasztalt szeretnénk használni és hogy azok milyen nevet viseljenek.

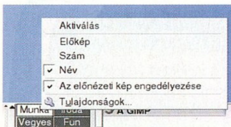
Többféle lehetőség

Az asztalok közötti váltás legegyszerűbb módja az, ha a panelen rákattintunk a megfelelő asztalra. A KDE grafikus mun-





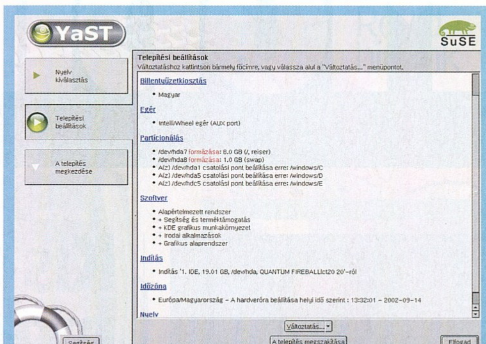
kakörnyezet annál azonban több lehetőséget nyújt. Ha rákattintunk az asztal-ikonok melletti kis gombra (az ábrán piros színnel kijelölve), akkor megjelenik a KDE asztali lapozója. Ezt a kis ablakot a munkaasztalon bárhová elhelyezhetjük, méretét tetszés szerint változtathatjuk. Segítségével mozgathatjuk az egyes ablakokat az egyes munkaasztalokra. Azt az asztalt, ahol éppen tartózkodunk egy sárga keret veszi körül. Az asztali lapozó tovább testreszabható, ha jobb egérgombbal rákattintva kiválasztjuk **A Lapozó beállítása**... menüpontot. A lapozó ablak minden egyes munkaasztalon megjelenik. Ha mi is szeretnénk egy ilyen ablakot létrehozni, mely minden egyes munkaasztalon jelen van (például a kscd CD lejátszó), akkor jobb egérgombbal kattintsunk annak fejlécére, majd a helyi menüből válasszuk ki a **Másik asztalra/Az összes asztalra** opciót.



Kitekintés

Sorozatunk következő részében arról lesz szó, hogyan kapcsolhatunk a SuSE Linux segítségével az internetre, milyen böngészők segítségével tudjuk az Internetet böngészni, és hogy milyen levelezőprogramokkal tudunk e-maileket küldeni.

Hilzinger Marcel (SuSE Linux oktatási és dokumentáció vezető)



Az első olyan képernyő, ahol már valóban be kell avatkozunk, a nyelv kiválasztása. Innen addig nem megy tovább a telepítő, amíg ki nem választjuk a nyelvet és rá nem kattintunk az Elfogad gombra. Ezt követően megjelenik a telepítés főképernyője, ahol a YaST2 telepítő különböző javaslatokat tesz a rendszer telepítéséhez. Itt sem kell más tennünk, mint rákattintani az Elfogad gombra, és máris elindul a telepítés. Mivel ez azonban olyan egyszerű, hogy már szinte veszélyes, a telepítés valódi indítása előtt megjelenik még egy zöld színű figyelmeztető ablak, ahol a negyedik kattintással véglegesen jóvá kell hagynunk a telepítést. Egyszerűbb már nem lehet egy operációs rendszer telepítése.


Várnai Zoltán

Kedves Olvasó!

Ezúton szeretnék boldog és sikerekben gazdag új évet kívánni nektek, mindazoknak, akik rendszeres olvasói rovatomnak és azoknak is, akik csak most vették meg első PCFormat-ukat. A 2002-es esztendőben számos telefon ismertetővel, teszttel és mobil hírekkel szolgálhattam és mindig is igyekeztem megfelelően kiszínezni a rám bízott oldalakat, megtartva mégis a cikkek színvonalát és a mondanivaló műszaki pontosságát. Remélem, ezután is kellemes olvasnivalót nyújtok mindazoknak, akik napjaink egyik legizgalmasabb területét, a mobiltelefóniát fontosnak tartják és érdeklődnek a terület fejlődése és a legújabb modellek után.

Kellemes olvasást kívánok idei első cikkeimhez!

Várnai Zoltán
zoltan.varnai@unitedmedia.hu

Kis fogyasztású mobilprocesszorok

Így is növelhetjük a készenléti időt.

Különösen nagy problémát jelent a mobil hardverfejlesztőknek a mobiltelefonok készenléti idejének növelése illetve legalább szinten tartása, miután egyre nagyobb fogyasztású színes kijelzőket építenek be, nem is beszélve az infravörös kapcsolat és a Bluetooth energiaszükségletéről. A fogyasztás további jelentős részét a mobiltelefon processzora generálja, a játékok, multimédiás alkalmazások, akár MP3 zenei lejátszás közben. Ezek a tényezők együttesen követelik meg az egyre nagyobb kapacitású akkumulátorokat. Ha ezek közül legalább egyet jelentősen csökkentünk, már könnyítettünk a helyzeten és természetesen csak ott tudnak a fejlesztők beavatkozni, ahol az nem a mobilfelhasználók kárára történik, azaz, a legjobb, ha a processzor fogyasztását csökkentjük.

Az Alphamosaic által bejelentett új chip pontosan itt a leghasznosabb, hiszen a processzor csúcsrajáratás közben is 54mW közeli fogyasztást produkált. A VC01 chip képes MPEG4-es videókat kódolni és lejátszani, valamint hangeffektusok és képszerkesztők optimális vezérlésére. A processzort 0,13 mikronos CMOS technológiával állították elő amelynek magja a cég saját, „VideoCore" fedőnevű programozható architektúráját alkalmazza. Mindezek a képességek a chip 3G felhasználását vetítik előre, ahol pontosan ilyen követelményeket támasztanak a gyártók a mobilhasználók igényei alapján.



Fejlettebb látvány

Hogy a mobiltelefon is játékgép legyen...


Viszlát Playstation, viszlát X-box!

Ha belegondolunk, a PC-s játékipar is mekkora utat tett meg addig, amíg mindent tudó 3D kártyák és a DirectX egyre fejlettebb verziói segítenek hozzá minket a szinte már tökéletes látványhoz, eszünkbe juthat az is, hogy a mobil játékoknál is elkezdődhetne valami hasonló evolúció. Ennek a fejlődésnek jelentős lépése, a Sun MIDP 2.0 Java szabványának megjelenése, amely fejlesztést kifejezetten mobiltelefonokra teremtették. A MIDP 2.0-át nem kevesebb, mint 50 mobilkommunikációs cég fejlesztette ki, és már fokozott támogatás található benne a játékokhoz, grafikához, videóhoz, a hangzáshoz és a biztonsághoz. Az új rendszer kifejezetten támogatja a többrésztvevős játékok fejlesztését, valamint számos kifejezetten játék specifikus elemet is tartalmaz. A világszerte eladott több mint 50 millió Java kompatibilis mobiltelefon és egy ilyen jól használható programozói rendszer léte biztosítani látszik, hogy a Java a legerősebb mobilos szabvány legyen.

MOBILJÖVŐ

Jövőnéző A technika fejlődése vajon soha nem áll meg?

Az MMS és ami hozzá kell

Ma Még Szokatlan a szolgáltatás

Piacvezető cégeket kérdeztek meg az MMS várható fejlődésével kapcsolatban és a vélemény szinte egyhangú volt, miszerint 2004-re ez a szolgáltatás a mobil operátorok bevételének jelentős részét fogja meghatározni, világszerte összesen mintegy 8,3 milliárd dollárt. A tanulmány szerint a bevétel kétharmadát a tartalomszolgáltatás generálta forgalom hozza majd, míg a fennmaradó egyharmad jut a felhasználók közti üzenetküldésre. Természetesen a megkérdezett hálózat üzemeltetőknek elég sokat kell még tenniük, mielőtt ez a pénzt betakarítanák. A hálózat MMS felkészítése, az MMS roaming bevezetése nem olcsó dolog, de az olcsó MMS kompatibilis telefonok, valamint az elérhető árú szolgáltatás idejét is meg kell érnünk, mert ezek nélkül nem indulhat el ennek a nagyszerű szolgáltatásnak a tömeges használata.



Mobiltelefon és kamera állvány

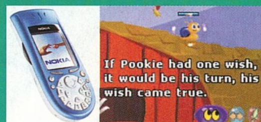
Sajnos az egyszerűbb digitális kamerák, így a mobiltelefonoké is, nagyon érzékenyek mind a célterület, mind maga a kamera bemozdulására, amit sajnálattal veszünk tudomásul. Ha mégis szeretnénk tenni valamit az ügy érdekében és ki akarjuk hozni a legjobbat a mini fényképezőgépekből, legjobb, ha az exponáláskor a készülék rögzített. A Samsung SGH P400-as modellje erre kínál nagyon egyszerű megoldást, hiszen ebben az esetben a rögzítést a lapjával letett mobiltelefon garantálja, míg a készülék kamerája 360 fokban elforgatható, így beláthatja az egész horizontot. A legújabb mobil, a P sorozat első tagja, dupla kijelzővel felszerelt, amelynek mérete 128x160 képpont és 64 ezer szín megjelenítésére képes. A készülék alkalmas EMS és MMS üzenetek küldésére és fogadására, a WAP 1.2.1-s böngészőt építették bele, amit a GPRS-t Class 8 (4+1) idősávon vehetünk igénybe.



Ennyit ér egy szám

Az emberi gyarlóság és kényelemszeretet olykor határtalan és ez megmutatkozik a mobiltelefon felhasználási szokásokon is. Van aki színaranyból építtet magának telefont és vannak, akik egyedi számokért vagyonokat képesek fizetni. Félreértés ne essék, nem az átlagos mobilosokról beszélek. Több mint 80 000 dollárt fizetett egy szaúd-arábiai üzletember a Saudi Telecom társaság árverésén, hogy magának szerezzen meg egy olyan mobiltelefon-hívószámot, amely csupa azonos számjegyből áll – mint például az 5555555-ös szám, míg három hasonló kombináció is gazdára talált ugyanitt. A tulajdonosok ezzel a gesztussal valószínűleg nem üzletfeleik memóriáját igyekeztek kímélni, hanem természetesen presztízskérdésről volt szó.





Új Játékok

A hazai fejlesztők sem tétlenkednek a mobil játékok gyártása terén. A manapság népszerű Nokia 7650-es és 3650-es telefonokra fejlesztett játékaik között találjuk új kígyós játékukat, a Snails-t, amelynek 3 pályás verziója már letölthető a **http://pdamill.com/snails.sis** címről. Ez a játék Hollywood-ban 2002. október 23-án megrendezésre került Pocket PC Awards 2002 rendezvényen megkapta a legjobb akciójáték kategória fődíját. A játék 1.8-as verziója engedélyezi a többrésztvevős játékot (TCP/IP), valamint új szintekkel is bővíthető, amiket szintén az internetről tölthetünk le. A teljes verzió a **http://ce.syntact.fi/snails/shop.html** címen keresztül vásárolható meg, egyelőre Pocket PC tenyérgépekre 12 dollár körüli áron.



Napenergiás mobiltöltő

A mobilrovat egy régebbi számában már beszámoltam tekerős mobiltöltőről is, de a legkézenfekvőbb megoldás, a napenergiával való töltés még csak most érkezett el. A parányi töltő egyetlen napcella panelből áll, valamint tartalmaz egy akkumulátort és áram átalakítót. A 3,8 – 8,5 Volt kimeneti feszültséget biztosító készülék alkalmas minden olyan telefon, PDA vagy fényképezőgép telepének a feltöltésére, amelynek maximális teljesítményfelvétele 5 Watt. A napra kitett panel két óra alatt annyi áramot fejleszt, amellyel az akkumulátora teljesen feltölthető. Egy átlagos mobiltelefon esetében ez a töltésmennyiség kétóranyi beszélgetést tesz lehetővé.





NOKIA 6200

Még egy lépés előre a 3G felé. A Nokia 6200 ezt célozta meg.

Ahogy a Nokia 6200-ról kezdtem gondolkodni és írni, leginkább az előremutató fantáziálás érzését keltette bennem. Külsejében leginkább a nemrég megjelent 6610 és 6650 mintáját követi. Hatalmas színes kijelzője és szolid, kellemes formája összhangban van egymással, az összkép megragadó.

Érdekesség, hogy a készülék GSM, GPRS kompatibilis, de a fejlődés további irányát nem az UMTS technológia, hanem az azzal konkurens EDGE felé vette. Eredetileg ezt a rendszert evolúciós lépésnek képzelték el az UMTS 3G felé vezető úton, de nagyon úgy tűnik, hogy 118,4Kbit (más készülékeknél esetleg ennél is több) másodpercenkénti letöltési kapacitásával ez a technológia önállóan és tartósan is megállhatja a helyét. A készülékben helyet kapott az MMS rendszer, amit 4096 színnel már élvezetesen használhatunk, valamint rendelkezik XHTML és WAP 1.2.1 értelmezővel is. Az IMPS „Instant Messaging and Presence Services" technológiát a Nokia szintén integrálta a 6200-ba, aminek segítségével az asztali gépek üzenő programjaihoz hasonló (MSN, ICQ) szolgáltatásokkal lesz gazdagabb mobiltelefonunk. A számítógéppel és egyéb eszközökkel való kommunikációt az Infra port hivatott megoldani és beépítettek MIDI lejátszásra is alkalmas polifónikus hangrendszert. Természetesen a telefon tudásának a része a már elvárható T9 prediktív szövegbeviteli rendszer, a hangtárcsázás és hangvezérlés funkciók sőt, ráadásként egy FM rádiót is kapunk. Ami kimaradt, az sajnos a Bluetooth, ami ebben a kategóriában, ilyen horderejű innovatív modellnél már vétek.

A készülék 2003 első harmadában az amerikai piacon lesz elérhető, de ennek ellenére megjelenése nekünk, Európaiaknak is sokat számít, hiszen a 3G technológia elérését célzó jelentős előrelépés egy EDGE készülék a Nokiától.



→Tények

Típus: Nokia 6200
Ár: Még nem ismert
Rendszer: GSM/EDGE 850/1800/1900
Méret: 106x45x19 mm
Akkumulátor: Li-Ion 780 mAh
Súly: 80 gramm
Kijelző: Nagyfelbontású, színes 128 x 128 pixel
Extrák: EMS, MMS, Polifónikus csengőhangok, WAP 1.2.1, Infra Port, FM rádió, GPRS, Java (J2ME)

PCFVélemény

↗ Magas adatátviteli kapacitás
↙ Nincs Bluetooth

„Talán mobiltörténelmi jelentőségű az első EDGE kompatibilis Nokia telefon." **92%**

SIEMENS C55

A Siemens benevezte a piaci megmérettetésbe legifjabb titánját, amely számos újítással bír.

A Siemens legújabb, alsó-közép kategóriás készülékéről, a C45 utódjáról beszélünk, amely számos újdonságot tartogat számunkra. A készülék formavilága tipikus Siemens-es, cserélhető, jó tapintású műanyag előlap és strapabíró billentyűzet jellemzi. Meg kell említenem, hogy méretei és súlya a Nokia 8210-hez nagyon hasonló, ami pedig igazán apró telefon hírében áll. Kijelzője könnyen olvasható, nagyfelbontású, de sajnos még monokróm.

Az apróság a beépített új funkciókat tekintve megfelelő, a tudás és ár az arányát tekintve pedig kiváló. A GPRS benne van, ráadásul 4 letöltési csatornával és a mobil PC kapcsolatot pedig már az USB átvitel is támogatja. A WAP 1.2.1 böngészővel lehetőségünk van képek letöltésére és tárolására is, valamint a gépben tárolt fotók segítségével képes telefonkönyv létrehozására. Az EMS rendszer (egyszerűbb grafikák és csengőhangok küldése üzenetekben) része a telefonnak, ami sokat számít kategóriája erős versenyében. Fontos megemlíteni a készülék Java (J2ME) képességét, amihez a tervezők sajnos csak 228 kByte memóriát szántak, ami csekély mennyiségű és méretű alkalmazás futtatását teszi lehetővé. További kényelmi szolgáltatásként beépítésre került egy kihangosító rendszer, amit csak csendes szobában használhatunk alacsony teljesítménye révén. Meg kell említenem még a jó minőségű, polifónikus hangrendszert is.

Összességében a C55 nagyon jó kis telefon, de néhány szóban azt is említsük meg, ami kimaradt. A direkt e-mail kezelő rendszer sok, kevesebb extrával felszerelt Siemens telefon része már, így a még nem GPRS kompatibilis SL 42-nél is megtalálható. Kimaradt sajnos az infra port, helyette USB-t kaptunk, valamint a készülék memóriája is kicsi. Szidalmaim ellenére mellette szól precíz kialakítása, kellemes és könnyű kezelhetősége, kis mérete és természetesen a GPRS.



→Tények

Típus: Siemens C55
Ár: Kb. 35 000 Ft (Pre-paid)
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 101x44x21 mm
Akkumulátor: Ni-MH 700 mAh
Súly: 83 gramm
Kijelző: Nagyfelbontású, monokróm 5 soros 101x64 pixel
Beszélgetési idő: 220 perc
Készenléti idő: 200 óra
Extrák: GPRS 4+1, WAP 1.2.1 böngésző, USB kapcsolat, JAVA (J2ME), Polifónikus csengőhangok, EMS, T9 Prediktív szövegbevitel, 50+50 belső telefonkönyv, Vibra hívásjelzés

PCFVélemény

↗ Gyors USB port
↙ Némi hiba a szoftverben

„Itt az ideje újragondolni, hogy vajon mi is lesz az alsó-közép kategória 2003-ban." **84%**





TRIUM M320

Mit is kapunk a pénzünkért ebben a kategóriában? Azt hiszem, ez a készülék megéri.

A Trium mobiltelefonok mindig erős tempót diktáltak az alsó-középkategóriás készülékek piacán és ezt a tendenciát a most megjelent M320-as is erősíteni próbálja. Nem tudom miért döntött a gyártó a Mitsubishi márkanév mellett, hiszen a Trium már bevezetett volt Európa szerte, de szíve joga ezt megtenni hiszen, mint tudjuk, a mobiltelefon gyártás szempontjából a két cégnév ugyanazt takarja. A készülék külleme megnyerő, elegáns vonalvezetése mintha egy kicsit Siemens stílusú lenne, színválasztéka pedig: arany, jégezüst és tengerkék, de cserélhető, egyedi stílusú előlapok megjelenésére is lehet számítani.

Tudását tekintve inkább középkategóriás, ami a 2003-as mércével mérve már nem kevés tartalmat takar. A készülék természetesen GPRS kompatibilis, amiből a valamivel gyorsabb, 4+1-es változattal rendelkezik. A viszonylag nagy, színes kijelzőt leginkább WAP tartalmak megjelenítésére, képnézegetésre és játékok futtatására lehet használni. SMS, WAP vagy az infravörös port segítségével fogadhatunk egyedi csengőhangokat, képeket, fényképeket, amelyeket a telefon szoftverébe épített fotóalbum funkció segítségével nézegethetünk. A belső memória használata mintegy 150 szöveges üzenet, valamint 255 név és a hozzá tartozó adatok tárolására elegendő. Sajnos a tervezők nem kényeztettek el bennünket MMS és EMS funkciókkal, ellenben megkaptuk a T9 prediktív szövegbeviteli rendszert, ami jelentősen megkönnyíti a szöveges üzenetek írását, valamint a három beépített játékon kívül további játékok is letölthetőek a mobilra.

Az egyéni színes háttérképpel ellátott, esetleg fiatalos, egyedi előlappal szerelt M320 igazán elüt az eddig megszokott kissé konzervatívabb Trium stílustól. Azt hiszem, ez a formai újítás előre visz majd a cég szekerét az amúgy eléggé szűfolt alsó-közép kategóriában.



->Tények

Típus: Trium M320
Ár: Még nem ismert
Rendszer: GSM 900/1800
Méret: 116x47x20 mm
Akkumulátor: Li-Ion 900 mAh
Súly: 95 gramm
Kijelző: Nagyfelbontású, 4096 szín, 128x141 pixel
Beszélgetési idő: 4 óra
Készenléti idő: 350 óra
Extrák: WAP böngésző, Vibra hívásjelzés, Infra Port, GPRS (4+1), Hangtárcsázás, Rezgőhívás, Polifónikus csengőhangok, T9 Prediktív szövegbevitel, EMS, MMS

PCFVélemény

↗ Fotóalbum – letöltött JPEG képek kezelése
↙ Hiányzik az MMS és EMS funkció

„Mit hoz a Mitsubishi márkanév megjelenése a formai változtatásokon kívül?" **85%**

LG-510W

Ugyan még nem színes, de azért sokunk szívét megdobogtathatja ez a csöppség.

Kis hazánkon kívül sok ismeretlen telefonmárkával találkozhatunk. A koreai LG cég sem nagyon mozgolódott Magyarországon ezidáig. Végre eljött az idő, amikor talán betörhet a piacra, és konkurenciát jelenthet a többi gyártónak. Első pillantásra egy kecses és törékeny darabnak tűnik, de kézbe véve érezhető a jól összerakott, masszív és véleményem szerint igen tartós felépítése. A méretével nincs gond, talán egyeseknek túlságosan is kicsi. Minap kétségbeesetten kerestgéltem: azt hittem nyoma veszett a zsebemből, ez 79g-os súlyának is köszönhető, megesik, ha hozzászokik az ember a majdhogynem szabványos 100mm-es és 100g-os párosításhoz. Viszont a flipet kinyitva meglepen nagynak tűnik. A kijelző hatalmas méretű, így akár a közepesen hosszú SMS-ek teljes tartalma könnyedén elfér rajta. Háttérvilágítása egy zseblámpát megszégyenítő fényerővel rendelkezik, mely kellemes kék fényt sugároz, tulajdonságai – contrast vagyis a fényerő – személyre szabottra kalibrálhatóak. Gombjai jó minőségűek, kellemes a használatuk és a feliratok sem kopnak le róla egyhamar. Lenyomásukkor a Nokiánál is ismerős kattanás hallható, érzékelhető. Sajnos nem használja sem a Blootooth sem a GPRS technológiát, infraport sincs rajta, cserébe viszont van benne diktafon, WAP, naptár és hanghívás funkció.. Kevés csengőhang található benne, és azok sem polifónikusak. Mindezek a képességek idén nem lesznek elegendőek a sikerhez. A menürendszere könnyen kezelhető, és hamar elsajátítható, de összeségében nem olyan letisztultan egyszerű, mint a nokiás készülékeknél. Középkategóriás tudása a majdnem felsőkategóriás árral karöltve meglehetősen furcsa, a „nagy" gyártók piacára ilyen feltételekkel nehéz lesz betörni.



->Tények

Típus: LG-510W
Ár: 79 800 Ft
Rendszer: GSM900/1800
Méret: 82.5x45x18.5 mm
Akkumulátor: Li-polymer
Súly: 78 gramm
Billentyűzet: 17+4 navigációs
Beszélgetési idő: 2 óra
Készenléti idő: 150 óra
Extrák: Naptár, Diktafon, Vibra hívásjelzés, WAP, Prediktív szövegbevitel

PCFVélemény

↗ Exkluzív külső, strapabíró
↙ Ezt azonban igencsak meg kell fizetnünk

„Mindenki szívesen elfogadná, de annál kevesebben fizetnének érte. Főleg ennyit." **87%**

Varázslók, harcosok, fegyverek tömege



„Derítsétek ki magatok, mi történhetett az *Asheron's Call 2* sebzett birodalmaival."
JEFF ANDERSON

→ MEGJELENÉS: 2002. DECEMBER

ASHERON'S CALL 2

FALLEN KINGS

Dereth Világa rábeszélt az üzenetrögzítőmre. Miért mindig akkor hív ha a kádban, avagy a trónon ülök?

Az *Ultima Online 2* munkálatai bizonytalan időre leálltak, az *Everquest 2* továbbra is készül – az *Asheron's Call* folytatása így hiánypótló fejlesztés melynek alkotói között azokat a személyeket köszönthetjük, akik megálmodták a világhálón játszható szerepjátékok fogalmát. Hároméviyi munkával önnön háta mögött az *Asheron's Call* napjaink ígéretesebb MMORPG kezdeményévé válhat megjelenésekor.

Akárcsak az eredeti epizód, a folytatás is Dereth fantasy világába kalauzolja az érdeklődőket. Játszható fajok: a spiritualista Tumerokok, az esetlen, ám masszív fizikummal rendelkező Lugianok, illetve az emberek. A történet látszólag banális: mágikus kataklizma sújtja Dereth birodalmait, a városok romokban, a szörnyek – akik eszerint alapból járnak egy kataklizma mellé – szabadon garázdálkodnak az utcákon. A romokban heverő Derethi Örökség újjáépítése egy a majdani játékosok főbb feladatai, s így az *Asheron's Call* főbb újításai közül. Példa erre: a birodalom nagyvárosaiban, településein található kovácsműhelyek segítségével mágikus fegyvereket, felszereléseket készíthet a megfelelő szakértelemmel rendelkező karakter. Ám a műhelyek javításra szorulnak, az ehhez szükséges nyersanyagok begyűjtése, a munkálatok elvégzése az egész virtuális társadalom közös érdeke. Amint a műhely újra működőképessé válik, az annak teret adó város is erőre kap. „– Szociális eszközökkel késztetjük együttműködésre a játékosokat." – magyarázza a Turbine elnöke, Jeff Anderson.

Eredendő Bűn

A Turbine utat, támpontokat s alapvető célokat kíván mutatni s adni a játékosoknak. Jeff Anderson emlékszik vissza az *Ultima Online*-os időkre: „– Mikor az Originnak dolgoztam, az *Ultima* játékosok jelentős részének valójában túl sok, és túl nagy volt a világ. Mit kellene tennem? Mik a céljaim? Kérdezték kétségbeesetten. Az online világok hatalmas méreteiből adódó tanácstalanságot mindenképpen száműzetni kívánjuk kisebb-nagyobb, ám világos feladatok, opcionális küldetések iktatásával." A játék



„Milyen nagyra nőnek a szörnyek az *AS2*-ben?" – kérdeztük. „Nagyon nagyra." – válaszolták.

↘FEJLESZTŐ

Turbine Entertainment Software

TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE

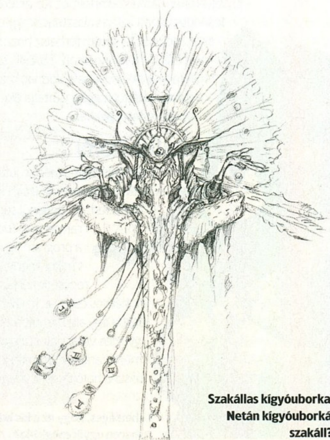
1994-ben taxi ütött el egy fickót, s eltörte a csípőcsontját. Fordulópont volt ez az online játéklehetőségek történetében – ugyanis a biztosítás címén kapott összegből hősünk saját céget alapított, melynek profilját játékszoftverek fejlesztését tette meg. A Rhode Island-i Providence-ben dolgoztak saját, Interneten játszható prototípus-játékukon, melynek korai változatát a Microsoftnak is bemutatták. A Microsoftnak tetszett mind az alapgondolat, mind a játék – a korai verzió *Asheron's Call* néven forgatja fel az online játékközösséget, nem sokkal megjelenését követően. A Turbine azóta már 80 közvetlen munkatársat, s nem akármilyen érdemeket vallhat magáénak. Példa: a 2001-es keltezésű *Dark Majestic* kiegészítő csomag már a megjelenése utáni első héten eladási rekordot döntött.

Kiadó: Microsoft

www.turbinegames.com

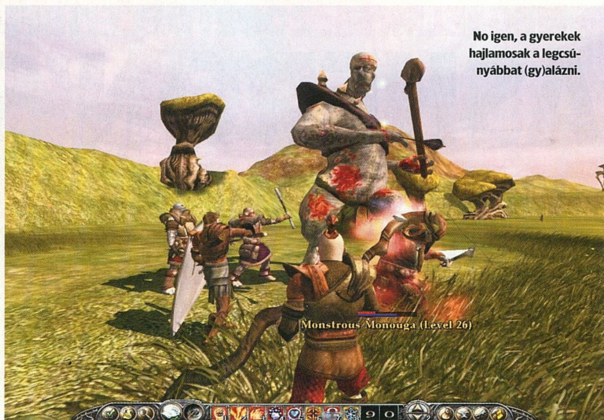


Atyaég – ezek itt hónaljról lopnak dinnyét!



Szakállas kígyóuborka? Netán kígyóuborkás szakáll?!


Setét és Veszedelmes – történelmet s tápokat rejtő, tekervényes járatok.



No igen, a gyerekek hajlamosak a legcsúnyábbat (gy)alázni.

„Szociális eszközökkel késztetjük együttműködésre a játékosokat."
JEFF ANDERSON



csoportos kihívásainak egyike annak kiderítése, vajon mi, s miért történhetett pontosan Dereth Birodalmával. Az alkotók ezt a nyomvonalat nevezik Kincses Hadjáratnak.

A játékvilág három főbb kontinensén 21 kincseskamrát szórtak szét a létrehozók, melyek a bennük fellelhető természetes tápokon túl egy-egy adalékkal egészítik ki Dereth rögzített történelmét kataklizmástól, mindenestül. A játékrendszer a lehető legegyedibb karakterek szimulálását igyekszik s hivatott lehetővé tenni. Külsejüket ezúttal rendkívül széles keretek között határozhatjuk meg, ám érdemi eltéréseik, erősségeik s gyengeségeik az *Asheron's Call* képzettségrendszerén alapszanak már. Valamely alapvető képzettség kiválasztásával a játékos meghatározza azt is, karaktere fejlődése nyomán mely komolyabb szakértelmek lesznek később hozzáférhetőek számára. A képzettség csomagok s így a harcstílusok is karakterről-karakterre váltakozhatnak. „– Te felveheted ezt a szakértelmet, én felvehetem azt a szakértelmet. Karakterem fejlődése végett aztán választhatok egy olyan skillt, melyhez te sosem férhetsz hozzá." – magyarázza Jeff Anderson. 15-ödik szinten minden karakter specializálódhat, mely lehetőség fajuktól függően juttatja őket egyedi képességekhez.

Rabló Römi

A játék sajátságos módon jutalmazza a monszterek életét kioltó karaktert. S véletlenül sem karaktereket. Tudniillik a program figyeli, ki s mikor mérte a szerencsétlenül járt lényre a halálos csapást. Itt lép működésbe egy algoritmus, mely a győztes varázslatot/ütleget mérő karakter számára jól használható tárgyat, avagy tárgyakat „gondol" az elhullt teremtmény teteméhez. Természetesen a szörnyeket irányító mesterséges intelligencia is módosul: az ellenfelek már buzgón gyógyítják egymást s önmagukat, a Boss kategóriás teremtmények inkább szabadítják ránk alattvalóinkat semmint hogy közvetlenül vennének részt a vigadalomban – sőt parancsokat is kioszthatnak, mint pl. minden környező rémséget bizonyos karakterre uszítanak.

Lehetséges, hogy ez a kis bestia Asheron egyik callgirl-je?

Vízállow

A Turbine munkatársai mindent megtesznek hogy az *Asheron's Call 2* a világ legszebb MMORPG-je lehessen. Köszönhetően a grafikus motornak, a belátható távolság jóval nagyobb mint volt az *Asheron's Call*-ban, így lehetővé vált hatalmas külső terek részlet gazdag megjelenítése is. A fák lágyan hajladoznak a szélben, karaktered lába felveri a port, avagy eltűnik a térdig érő fűben. A grafikus motor képességeit legjobban a víz megvalósítása szemlélteti – nem pusztán valós időben tükrözi vissza környezetét, ám dinamikus fodrozódásra, a tükröződés valós deformálására is képes. Az *Asheron's Call 2* összességében új, izgalmas ötletekkel fűszerezi ugyan a MMORPG birodalmakat, ám hogy ő lenne s lesz az éra forradalmasításáért felelős szemelvény, a nem kevésbé ambiciózus s nem kevésbé szép konkurencia sommás ismeretében nem tartjuk valószínűnek. Akárhogy is, magunk járunk utána megjelenésének napján. **PCF**

EGY KIS HUNCUTSÁG

Ismerd meg Dereth legközelebbi cimboráit...



Az *Asheron's Call* főbb jellemzője az általa ábrázolt világ nem-statikus volta. Ken Troop és csapata a nap 24 órájában felel Dereth mozgalmasságáért, míg havi rendszerességgel bedobnak egy-egy igazi látványosságot és/vagy szabályt is, mint pl. egy óriási sárkánysereg, avagy merőben új kereskedelmi rendszer. Ha hétfőn erdőszélen piknikezel, ám kedden már ingoványos mocsarat lelsz a tisztás helyén, tudhatod: a Ken Troop vezette Live Team – itt járt, sőt ténykedett.


Fantasy játék – így evidens, hogy „mágia és misztérium szegélyezé' lépteid, vándor!"


A Tyrantok az *Asheron's Call* mondakör klasszikus gonoszai, kik a kíváncsiságunkkal együtt tovább nőnek.

MEGJELENÉS: 2003. JANUÁR

STRIKE FIGHTERS PROJECT 1

A '60-as évek visszatértek – ám papírsárkány helyett F4 Phantom szeli az eget.

FEJLESZTŐ
Third Wire Studios


A fióka hamarosan kirepül a fészekből.

Tsuyoshi Kawahito nevét nem könnyű megjegyezni, alighanem ez is oka lehet, hogy a szakma s a játékos társadalom TK néven ismeri s tiszteli őt. Ha nem mutatsz különösebb érdeklődést a szimulátorok iránt, talán még nem is hallottad a nevét – ám TK keze munkája díjnyertes játékok egész sorozatában van benne már, hogy példákat említsünk: *Janes Longbow II*, *European Air War*. Manapság a Texasban székelő Third Wire projektvezetőjeként, a cég most tárgyalt debütáló játékán dolgozik. Az erőtől duzzadó grafikus motor mellé a tervek szerint komplett fejlesztőkészletek is járnak – TK és csapata szerint a játékos társadalom egyértelműen megérett rá, hogy saját elképzelései nyomán fejleszthesse tovább az arra érdemes játékokat. A Strike Fighters éves szavatossága így már látatlanban is biztosítottnak ígérkezik, lévén annak esélye, hogy TK irányítása alatt rossz játék születik – minimális.

Kiadó: Just Flight
www.thirdwire.com

Mi ez?

Napjaink szimulátorai nehezen tudnak megfelelni az elvárásoknak – bizonyos réteg valósághű, részletekben s történelmi pontosságban gazdag ábrázolást s szimulációt kíván, míg a játékosok jelentősebb része legszívesebben a pilótafülkében ülve, ravaszra ragadt ujjakkal kezdené a missziókat. A *Strike Fighters* alkotói fejükbe vették, hogy mindkét játékos igényeit egy füst alatt elégítik ki – munkájuk várható végeredménye aprólékos grafikus részletességgel, újszerű, izgalmas irányítási metódussal érkezik. Hogyan lehetséges mindez? Az elgondolás hátterében azon egyszerű felismerés áll, mely szerint a hatvanas évek légi hadviselésére még nem volt jellemző napjaink célkövető rakétákon alapuló harcmodellje – dominánsabb szerep jutott a pilóták s a gépek manőverezési készségének. Az ötlet könnyen elsajátítható kezelést takar, mely végett nem szükséges bebifláznunk a kézikönyvet első felszállásunk előtt. Az ábrázolt éra tükrében megvalósított harcrendszer ugyanakkor olyan élményanyagot ígér, melyben korunk szimulátor rajongójának nem igen lehetett része '62 óta.


A Phantom: mint látható, csodásan néz ki a játékban a vadászbombázó.

Van újdonság

A kész játék várhatóan négy repülhető géptípust kínál, élükön az *F4 Phantom II*-vel. A küldetések rugalmas módon szemezgetnek klasszikus dogfight-okon túl földi csapásokig – hála széles körben parametrizálható nehézségi fokozatainak, kezdő és veterán játékos egyaránt elboldogulhat a *Strike Fighters* kihívásaival. „Amire leginkább ügyelünk a légi csatákban, a felhasználóbarát irányítás megvalósítása." – állítja Mungo Amyatt-Leir, a játék publikálásáért felelős Just Fly igazgatója. „A realizmus szabályozhatósága végett repülhetsz újonc, avagy veterán módjára is." Az Instant Action és random küldetéseken túl adott lesz katonai kampány, sőt egy zsoldos üzemmód is, ahol az anyagi javak felhalmozása kerül fókuszba.


„Használd az erőt, Luke!" A katonai csúcstechnológia ellenére a hatvanas évek derekán műszerfalunk elég ósdi volt...

Felszállás!

A *Strike Fighters*-nek láthatóan minden poligonja a helyén van. Az ábrázolt repülőgépek 5 000 felületből állnak, mondhatjuk: fantasztikusan néznek ki. Látszólag nincs részlet, mely megvalósítása elkerülte volna a grafikusok figyelmét – az utánégető fényhatásokat gyakorol a pilótafülkére, a géptestek poligononként képesek kisebb-nagyobb darabokra bomlani egy-egy találat nyomán. A *Microsoft Flight Simulator* régebbi verzióinak fejlesztésében is részt vett Just Flight egyébiránt saját játékaihoz tartozó kiegészítők gyártásában gondolkozik már. „Béta tesztereink most a French Mirages-on dolgoznak," – erősíti meg Mungo. – „Sőt, terveink között szerepel egy vietnami hadjárat megalkotása is." Úgy tűnik tehát, minden remekül halad. A *Strike Fighters* több mint ígéretes fejlesztés, melynek komoly esélye van beváltania hozzá fűzött reményeinket. **PCF**


„Hamarosan enyhe turbulencia várható, kérem ne essenek pánikbaaaaaaaaaa!"



Nem árt pár rakéta, lesz csetepaté bőven a küldetések során.


FIGYELEM! A tükörben látható objektumok hőkövetőek és robbanásveszélyesek!

↘MEGJELENÉS: 2003. JANUÁR

VIETCONG

Miért olyan kevés a vietnámi weboldal? Mert Charlie nem szörföl túl sokat neten...

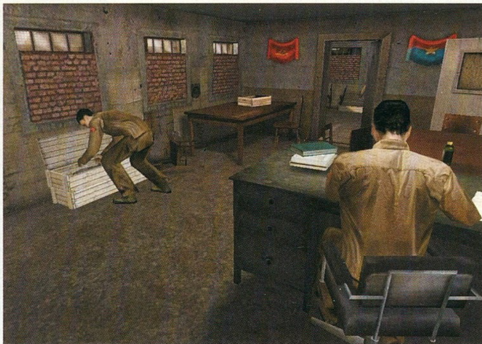


↘FEJLESZTŐ
Pterodon



Cseles csehek vietkongoknak álcázva.

Az 1998-ban Michal Janacek és Jarek Kolar által alapított Pterodon egy újabb képviselője a Cseh Köztársaságban egyre nagyobb befolyást szerző játékiparnak. Biztos, hogy van valami a vízben arrafelé. A kezdetekben a srácok egy Virtual X-citement nevű német kiadónak dolgoztak – konkrétan az ő nevükhöz fűződik a *Hesperian Wars*. Miután a fiúk rájöttek, hogy mi áll a név mögött, gyorsan nagyobb és jobb dolgok felé vették az irányt. 1998 májusától az Illusion Softworks-szel kezdtek el együtt dolgozni – ez a csapat készítette azt a *Hidden & Dangerous*-t, amely megmutatta a Tom Clancy féle társaságnak, hogy miként is kell egyszemélyes lövöldözős játékokat tervezni és kivitelezni. A Pterodon 2000 májusa óta dolgozik a *Vietcong*-on, a programot kizárólag az Illusion Softworks és a Gathering of Developers számára írják. Valóban egy újabb *Operation Flashpoint*-ról van szó, amely ismét a bestseller listák élére repít egy cseh gárdát? Majd elválik.
Kiadó: Take 2
www.pterodon.cz



„Kezdek elpuhulni, már egy hete várok itt valamilyen küldetésre..."

Mi ez?

Már nincsenek többé olyan háborúk, mint Vietnámban. Félelmetes, klausztrofób dzsungel, intenzív tűzharc automata fegyverekkel; egy modern hadsereg találkozása a helyi gerilla taktikával...

1967, közel a kambodzsai határhoz. A program csapat alapú elsőszemélyes lövöldözős játék. Egy ötfős osztagért kell felelősséget vállalnod, de ez ne ijesszen meg – a hasonlóság a Tom Clancy féle „térképezzük fel" típusú játékokkal ebben ki is merül, mivel a *Vietcong* elsősorban akció, és nem stratégiai program.

Van újdonság

Te és csapatod egy piciny, szoros kötelékű egységet alkottok, az egyes csapattagok pedig saját kezdeményezésből is támadnak, vezetőként nem kell tehát mindenre kiterjedően odafigyelned. Miközben Luke Vernon a Take Two csapatából röviden bemutatja nekünk a fejlesztés alatt álló programot, minden érthetővé válik: tulajdonképpen az egész egység úgy működik, mint egy két lábon járkáló kezelőfelület. Minden katonának megvan a saját egyéni funkciója, a rádiós jelenti a kommunikációs összeköttetést a főhadiszállással, a mérnök felelős a friss muníció beszerzéséért, a medikus részesíti a csapat tagjait elsősegélyben, és így tovább. Tulajdonképpen maga a csapat a pointman mozgását követi. „Adtam neki egy egyszerű 'Indulj' parancsot" – magyarázza Luke – „és az egység egyből indul utána. Igazán nem bonyolult."

A dzsungel, melyen keresztül az egység útja vezet – a köztes kommunikációhoz végig az amerikai hadsereg eredeti kézjeleit használják az embereink – a játék egy másik kiemelkedő része. Rendszerint a 3D-s motort beltéri jelenetekhez használják, de ha mégis dzsungelt akarnak vele modellezni, az egyből meglátszik.

A bozót nem az egyetlen a *Vietcong*-ban, amely hihetővé teszi a játékot. Mikor kezdetét veszi a küzdelem, minden nagyon hangos, felkavaró és intenzív lesz, a begazolt csapattagok folyamatos káromkodása és üvöltözése csak fokozza a hangulatot. Még a képernyő sarkában lévő radar is csak azt mutatja, hogy az egységed hol *gyanítja* az ellenséget a hangok és a mozgás alapján, és ez nem feltétlenül ott van, ahol valójában rejtőznek.

Utószó

Luke nemegyszer hangsúlyozta ki, hogy a realizmus alapvető eleme a játéknak. „A program készítése során kapcsolatba léptünk több vietnámi veterán szövetséggel, ezenkívül szorosan együtt dolgoztunk egy veteránnal, aki 1967-ben a Speciális Erők tanácsadójaként vett részt a háborúban."

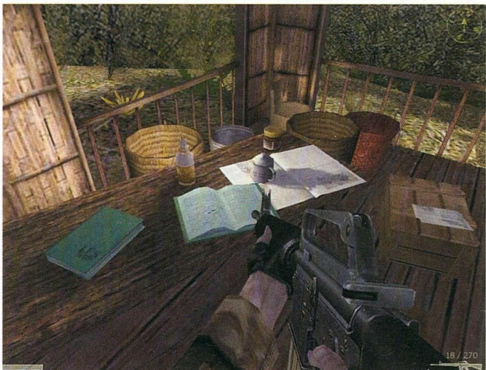
Ez meggyőző, és mi a helyzet a fegyverek modellezésével? „A munkafolyamatokba bevontuk az egyik cseh fegyvermagazin szerkesztőségét is, és van itt egy fickó aki, nagyon ért a kézifegyverekhez, vele több jelenetet vettünk fel és a kezelésben is segített. Az M16-os papíron percenként harminc golyót ad le, de a Speciális Erők ezt tizennyolcra csökkentette, mert így megbízhatóbb volt a fegyver. Ilyen szintű pontosságra törekedtünk." Mi pedig alig várjuk, hogy teszt alá vehessük a végeredményt.
PCF



Reggelente imádjuk az égő napalm mennyei illatát.



Ha a vietnámi erdők még valószerűbbek lennének, Sting minden bizonnyal tiltakozni kezdene a megmentésükért.



Az elolvasható dokumentumok között vietnámi kiképzőkönyvek elfaxolt oldalai is találhatóak. Itt olvashatjátok például, hogy hogyan kell parittyát készíteni.



A falakat és az őrtornyokat teletömheted katonákkal, így figyelmeztetnek a támadásokra.

MEGJELENÉS: 2003. FEBRUÁR

ANNO 1503 THE NEW WORLD

Még hogy nem jók az Electronic Arts megérzései?

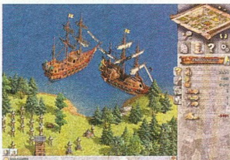
Mi ez?

Évek múltán a történészek a menedzsment játékok aranykoraként fogják emlegetni az 1990-es évek közepét. A *Sim* sorozatok utáni és a *SimCity2000* előtti időszakban mindannyian csak annyit akartunk lassan terebélyesedő kolóniáink lakosaitól, hogy egyéni vágyaikat félretéve együtt küzdjenek velünk a közös dicsőségért. Ebben a hőskorszakban a *Settlers* és a *Caesar* sorozatok őrizték a birodalom kapuit, mely tettért magas elismerésben és jutalomban részesültek.

Nem minden menedzsment játék nyűgözött le azonban bennünket, az *Anno1602*-t például annak idején a *PCFormat* oroszlánjai zabálták fel – mi pedig 56 százalékot adtunk a programra. A játék német fejlesztője, a Sunflower azonban továbbra is váltig állítja: csörgedez még nemesi vér a sorozat ereiben. Ennek megfelelően ez a rész száz évvel korábban játszódik, és az Electronic Arts (**www.ea.com**) kiadásában jelenik meg egy hónap múlva.

Van újdonság?

A korábbi programhoz hasonlóan itt is egy városokból és településekből felépülő birodalmat kell létrehozni, melynek egy több tagból álló szigetcsoport ad otthont. A szigetek felszíne – egy pályán belül – a fagyos és terméketlen sarkvidéki faunától kezdve változhat a szintén terméketlen sivatagokig. Valahol a kettő között fekszenek a gazdag és termékeny földek, a sűrű erdők, ahol munkásaid elég nyersanyagot találnak a kereskedelem és az ipar beindításához.



„Nem látok egy hajót sem" – kivéve persze ezt a két part menti cirkálót.

Utószó

Bár az *Anno1503* egy részletes és izgalmas mikro-menedzsmenti kihívásnak ígérkezik – lakosaid reagálnak a játékstílusodra, cselekedeteidtől függően hajlamosabbak a kereskedelemre és a diplomáciára, vagy a háborúzásra – valójában a külső megjelenés terén arathat igazán nagy sikert a játék. Hatalmas városokat építhetsz, és hála a 25 fajta alapház típusnak a játék valószerűbbnek, eredetibbnek tűnik, mint bármelyik elődje.

Bármit is gondolsz a menedzsment játékokról, biztos, hogy ismét népszerűek lesznek, főleg, hogy már itt van a látóhatáron a *SimCity4*. A Sunflower kétségkívül ismeri a stílust, pontos időzítéssel és még egy kis fényezéssel ez a játék talán újra feléleszthetI az ilyen típusú játékok népszerűségét. **PCF**

FEJLŐDÉSI JELENTÉS>>

A legfrissebb hírek a játékiparból.



SIMCITY 4

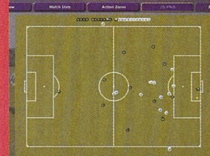
Fejlesztő: Maxis

A karácsony gyönyörűnek ígérkezik. Bárki bármit is mond, mi nem fogjuk hagyni, hogy ez a meseszép álom elillanjon. Akkor sem, ha a *SimCity4*-et csak jövő év januárjára ígérik.

Szerintük Január 17.

Szerintünk Egy hónappal kevesebb idő a mennyországban

Állapot 



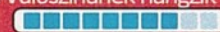
CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Fejlesztő: Sports Interactive

Az első biztos információk az Eidos *Champ Manager 4*-ről ebben a hónapban érkeztek, a rajongók tehát készülhetnek a real-time meccsekre és a pálya széléről hozott döntésekre.

Szerintük Február

Szerintünk Valószínűnek hangzik

Állapot 



HIGHLAND WARRIORS

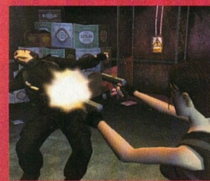
Fejlesztő: Data Becker

A kiadó a NovaLogic lesz. A NovaLogic-ot a *Delta Force* egyik mellékágaként ismerik, a stratégiai játék azonban szépen alakul.

Szerintük Február 14.

Szerintünk Azért ne ezt vedd Valentin napra

Állapot 



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

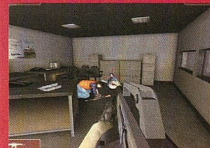
Fejlesztő: Core

Egy időben a *CM4* hivatalos megjelenési dátumának közlésével az Eidos kijelentette: Lara legújabb kalandjai nem lesznek készen karácsonyig. Ezt észrevettük...

Szerintük Február

Szerintünk Vagy talán később?

Állapot 



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Fejlesztő: Ubi Soft

Csak arra tudunk gondolni, hogy a programozókat hónapokig fogva tartották, és egy elit kommandónak kellett kiszabadítania őket...

Szerintük Március

Szerintünk Kizárt, hogy hamarabb

Állapot 

>>Itt vannak a széplányok, a kettős ügynökök, a hátbaszúrások, a helikopterek és a ninják.

007 NIGHTFIRE

EA www.ea.com

A 007-es ismét itt van PC-n. Lehet, hogy ez a Bond játékok leggyengébb láncszeme?

Minimum: PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: 1.1GHz P4, 256Mb, GeForce3

A szolgálaton kívüli 007-es belép egy bárba, majd leül egy gyönyörű szőke nő mellé. Apró köhintéssel máris megragadja a bombázó figyelmét, majd szigorúan a fényes karórájára néz. A lány észreveszi a mozdulatot, és azt kérdi: „Késik a randija?" „Nem kedvesem" – feleli Bond udvariasan – „attól félek, azt kell válaszolnom, nem várok senkit. Ezt a művészi karórát Q-tól kaptam és éppen teszteltem."

A nő zavarodottan kérdezi: „Művészi karóra? Mitől olyan különleges?" „Elektromágnesesen végigpásztázza a helységet,lényeges információkat közöl a röntgensugarakról" – válaszolja zavartalanul Bond. „És most éppen mit mutat?" – kérdezi a hölgy érdeklődve.


Diszkóhangulat, vagy te használod az elektromos bénítódat.

„Most éppen azt, hogy nincsen Önön alsónemű." A szőke nevet egyet, és így válaszol: „Akkor biztosan elromlott, mert van rajtam!" A 007-es felhörpinti a Martini-ját, felhúzza az egyik szemöldökét, még egy pillantást vet a csuklójára, majd végre kiböki: „A fenébe, biztosan siet egy órát..."

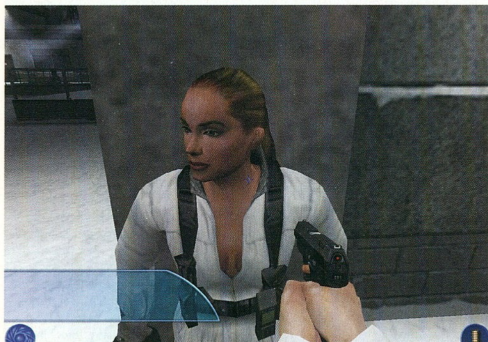
Férfias Bond

Látjátok, épp ez a probléma James Bonddal. Már nem lehet mondani róla semmi eredetit. Nézzünk szembe a tényekkel: egy öltönybe bújtatott férfi skizofrén akcentussal, aki szempillantás alatt lő le embereket, és aki a halandó által felfogható legdrágább luxust – valamint legdrágább nőket – engedheti meg

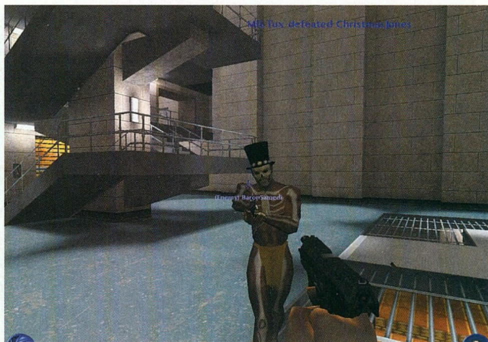
NEHAGYDKI



A *Nightfire* grafikája helyenként tényleg lenyűgöző. Itt van például a japán pálya, ahol egy ostrom alatti házból kell foglyokat kiszabadítanod. A kert és a kis kacsaúsztató gyönyörű, a koi és a bonsai fák között cikázó lézersugarak látványa valóban lélegzetelállító.



Nightshade ügynök. Nem kifejezetten halálos, de hiányos öltözékből jeles.



Bond nem rejti véka alá a szándékait.

>>Már több mint egy évtizednyire vagyunk a *Doom*-tól, de az AI-t tekintve a fejlesztők mintha nem léptek volna előbbre.



Egy mérges japán férfi. Valamilyen oknál fogva rengeteget kell belőlük megölnöd.



magának. Nem több, mint avítt előítéletek és ijesztően kezdetleges férfiálmok egyvelege... És éppen ezért lehet Bond a tökéletes játék főhőse. Itt van tehát, évek óta először PC-n, még a játékhatárokon is túllép, mivel ez nem a várt harmadik személyben játszódó kaland akciójáték. A *Nightfire* egy vérbeli FPS. Sőt, talán a stílus legtipikusabb példája, és – most már nem ragozzuk tovább – egyáltalán nem magával ragadó, nem ötletes, egyszóval nem túl figyelemreméltó.

A sztorival nincs gond – M és Q hasonmásai ismét utadra bocsátanak, hogy meghiusíts egy ködös és ördögi tervet, mely mögött egy ködös és ördögi szervezet áll. Nnna, szóval el akarják pusztítani a világot, vagy valami hasonló. Itt vannak persze a lányok, a kettős ügynökök, a hátbaszúrások, a bolygót veszélyeztető szatellitek, a helikopterek és a ninják. Tökéletes összetevői egy cselekmény nélküli, átlagos Bond filmnek, de ebben a játékban csak átvezető képsorok, vagy gyenge főellenségek formájában tűnnek fel.

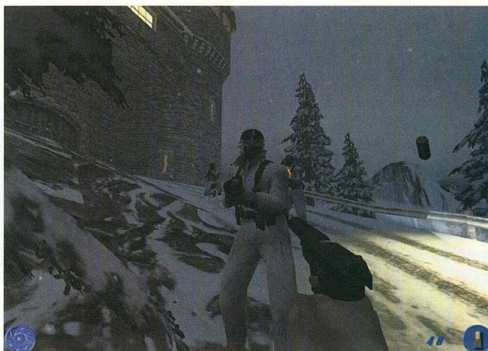
Hasonlításul

Hetekkel a *No One Lives Forever 2* megjelenése után gondolkodni sem érdemes azon, hogy melyik kémjáték éri meg jobban a pénzét. Ha az Austin Powers nem a te világod, és Bond az ideális eszményképed, akkor persze egyértelmű, hogy a *Nightfire* mellett kell letenned a voksodat. Benne van a 007-es filmek minden lényeges eleme, az olcsó, hatásvadász mondatok, a főcímzene összes emberi észszel felfogható variációja, még saját stáblista és semmitmondó dallamok is járnak a játékhoz.

Ez eddig biztató, mint ahogy a játék első pályája is az, ahol a 007-es szmokingja tele van különböző trükkös szerkezetekkel. Ez biztosan pályákon átnyúló fejtörőket, kültéri lopakodó jeleneteket, és egy csomó furcsa, nyakatekert gyilkolási módot rejt. Nem igazán – a szerkentyűk többsége felesleges, a legtöbbet pedig csak előre meghatározott módon, alkalomszerűen lehet felhasználni. A leghasznosabb ketyere, a bénító nyíllá átalakuló toll is csak pályánként nyolc lövésre elég. Ez már csak azért is nevetséges, mert extra pontokat kapsz azért, ha emberéleteket kímélsz meg. A játékot ettől függetlenül arra tervezték, hogy végiglődd, szétrobbantsd, és átmészárold az összes pályát. Az ígért *Deus Ex*-re hajazó elágazó cselekményszál tulajdonképpen nem jelent többet, mint ajtók és lyukkártyák keresgélését, körbe-körbe keringést, amíg meg nem unod. Az első pályán még találsz néhány alternatív végigjátszási lehetőséget, de általában csak attól függ a játék alakulása, hogy milyen sorrendben lépsz be a szobákba, és hogy gyilkolsz-e vagy inkább lopakodsz. A gyilkolás persze sokkal szórakoztatóbb.

A pályán

Azt azért a *Nightfire* számlájára kell írni, hogy egyik pálya sem hasonlít a másikra. Mind elnagyoltak és hanyagul megszerkesztettek, de mint a Bond filmek többségében, nincs két ugyanolyan helyszín. Az első pálya a jeges Ausztriában játszódik, melyet egy sífelvonós jelenet tesz teljessé. Majd egy légibázison találjuk magunkat, ahol pásztázó reflektorok között kell lopakodnunk, és távcsöves puskával kell ellenfelek tömegeit lepuffantanunk. A következő helyszín Japán, ahol foglyokat menthetünk meg, ninjákkal mérhetjük össze erőnket, ruhásszekrényekben találhatunk páncélinget. Majd el kell kerülnünk a biztonsági kamerákat, és egy irodai jelenetben ki kell kapcsolnunk az infravörös riasztósugarakat. Ez meglehetősen frusztráló: „Figyelj oda 007-es" – szól hozzád egy Judi Dench szerű hang a hangszóróidból. A hang szerint használnod kell a Q-tól kapott infravörös/éjjellátó röntgenszemüveget ahhoz, hogy kikerüld a biztonsági lézersugarakat. Öt perces sétálgatás után, mikor már orditottunk a ↘

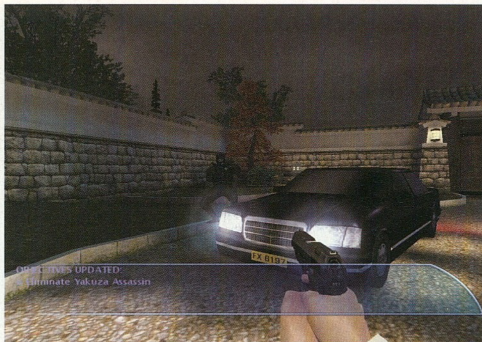


A havas pályákon hókatonákat kell a havas hóba lőnöd.

dühtől, mivel a szemüveg elemei 20 másodperc elteltével lemerülnek, észrevettük, hogy sugarak a falakon szabad szemmel is észrevehetőek. Miért van akkor szükség a szemüvegre?

Az ellenfelekre ugyanez igaz. Már több mint egy évtizednyire vagyunk a *Doom*-tól, de a program mesterséges intelligenciáját tekintve a fejlesztők mintha nem léptek volna előbbre. Egy idő után már nem számoltuk, hogy hányszor lőttünk valakit úgy fejbe, hogy a mellette álló meg sem rezdült, sőt maga az áldozat sem mozdult, csak állt ott, és várta, hogy átlépjük azt a láthatatlan vonalat, amely végre informálja arról, hogy ott vagyunk, és hogy lassan el kell kezdeniük lőni ránk. Más alkalommal pont az ellenkező mondható el – csak próbálj meg egy centivel átlépni a küszöbön, máris hat ellenség lő fejbe ijesztő pontossággal. Gyakran az az egyetlen lehetséges megoldás, ha egy helyben maradsz és szép lassan mindenkit lepuffantasz, mert csak így maradhatsz észrevételen, és ezáltal a saját kivégzésedet is csak így úszhatod meg.

A legrosszabb azonban, hogy nemcsak Bond-ról van szó. A játék arctalan, a legtöbb időt azzal töltöd, hogy azt teszed, amit mondanak neked, ahelyett, hogy a saját sorsát uraló szuperkémet játszanád. Semmi sem történik, ha megölsz valakit, csupán néha villan be egy Brosnant idéző filmbevágást.



A Yakuza bérgyilkos fickó, ninja létére golyók ezreit képes beléd ereszteni, mielőtt kileheli a lelkét.

Csípős ízek

Na most állj meg egy pillanatra, és gondolkodj el azon, hogy ezt a játékot a Gearbox készítette, az a gárda, amely részt vett a *Half-Life* – minden idők legjobb FPS játékának – megalkotásában. Egyszer magasabbra emelték a lécet, mint azt lehetségesnek gondoltuk volna, most meg előrukkolnak ezzel. És számunkra ez bizony nagy gondot okoz – a *Nightfire*-nek van némi varázsa, többet lehet belegondolni, mit lehetett volna ebből a játékból kihozni. Kérdés milyen lesz a *Half-Life 2*, ha a fejlesztők nem fektetnek bele több munkát, csak annyit mint a *Nightfire*-be.

PCF

IRÁNY HAZA!

A jó öreg Q ismét valami hasznossal szolgál. Vagy valami olyasmivel...



Bár Q nem bukkan elő a föld alól, meg a rendelésed sem veszi fel a McDonald's-ban, azért kapsz tőle egy multifunkciós napszemüveget. Az *Alien vs. Predator*-ból szemérmetlenül ellopott ötlet segítségével hő- éjjeli, infravörös és röntgenlátásra tehetsz szert, de ezek egyikére sincs igazából szükséged. A röntgen mód használatával azért találtunk néhány titkos ajtót, és kétségkívül pazarul néz ki a játék, ha feltolod a szemüveget.

PCFVélemény

↗ Jó zene, szép képek
↙ Nem átgondolt AI

HASONLÓT KERESEL?
Medal of Honor: Allied Assault 94%
Die Hard: Nakatomi Plaza 53%
No One Lives Forever 2 87%

„Ezt az FPS-t a hetes nélküli dupla nulla jellemzi a leginkább."

77%

>>A TECHNOLÓGIA NYOMÁBAN

A 007-es nadrágjában nem csak Anglia legdrágább szerszáma rejtőzik.



01 Az egyik feladat, idézzük „fényképezz le minden nőt a szobában" egy öngyújtóba rejtett kamera segítségével. Az senkinek sem tűnt fel, hogy Bond egy szeméhez szorított Zippo-val járkál körbe.



02 Ha kerülni akarod az erőszakod, érdekelni fog a bénító, melyet mobiltelefonnak álcáztak. Szégyen, hogy használatára az emberek csak a fülükhöz kapnak és összecsuklanak.



03 A játék legjobb fegyverét, a mérgezett nyilat/tollat tönkretették azzal, hogy csak nyolc lövést lehet leadni vele. Hamarabb a pisztolyod után nyúlsz majd, mintsem gondolnád.



04 A kulcstartó/sokkoló viszont elég hasznos. Ha oda tudsz lopakodni valakihez, a pár másodperces áramütés – melyet újratölthetsz – bárkit édes álomba szenderít.



05 Bár a PDA-ba bújtatott dekódoló eszköz nagyon jól néz ki, csak a Use gomb megnyomását helyettesíti, önmagában nem túl eredeti. Viszont nagyon hi-tech.



06 A szándékosan megtévesztő kép ellenére itt igazából nem fegyver látható, hanem a karórába épített lézersugár. Zárakat lehet vele kinyitni, de nem használtuk túl sok alkalommal.



James sosem tanulta meg igazán a cserkészüdvözlést.

>>A XXII. század során a Mars és a naprendszer kolonizálható holdjai benépesültek...



HAEGEMONIA
LEGIONS OF IRON

Wanadoo www.haegemonia.com

Ez a játék mérföldkő. Az űrstratégiákban és a magyar játékfejlesztésben egyaránt.

Minimum: PIII 600, 192Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: 1GHz PIII, 256Mb, 32Mb 3D kártya

A magyar fejlesztőcsapat már bebizonyította az *Imperium Galactica* második részével, hogy komoly, emlékezetes programokkal tudják megajándékozni a játékostársadalmat. A *Haegemóniával* folytatják az űrstratégiákkal megkezdett sorozatot.

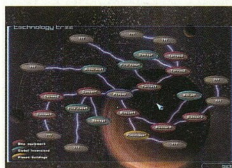
A XXII. század során a Mars és a naprendszer más bolygóinak kolonizálható holdjai benépesültek, már több mint egymilliárd ember él a Földön kívül. Mi több, a kolóniák egyre önállóbbak, ipari és technológia fejlettségük megengedi hogy szembeszegüljenek az anyabolygóval. Az anyabolygó egy magas rangú diplomatájának halál elég indok, hogy a Föld és a kolóniák között egyre feszültebb legyen a légkör, majd kitör a háború...

Mindezt a játék lenyűgözően szép, teljesen magyar nyelvű bevezető mozijából tudjuk meg. Már a kezdő képsorok alatt érezzük, hogy nagyszerű alkotás, amire minden hazánk fia büszke lehet.

Zűr az űrben

A játékmenet sem ad okot csalódásra. Egy fiatal, földi tisztel kezdünk, akinek eleinte csekély jelentőségű feladatokkal kell bizonyítani rátermettségét: Megállítani egy rossz helyre keveredett aszteroidát, biztosítani egy távoli hold melletti nyersanyaglelőhely folytonos kitermelését... A parancsnokai egyre elégedettebbek, kisebb katonai bázis parancsnokságát adják át neki (vagyis nekünk), de ahogy fokozódik a galaktikus helyzet, a lázadó Mars kisebb ipari létesítményeit kell elfoglalnia, katonai ellenállásokat felszámolnia, hogy felkészülten nézhessen szembe a történelmi jelentőségű feladatokkal...

Mint minden teljes három dimenziós megjelenítéssel ábrázolt játékban, az űrstratégiákban is döntő fontosságú az irányítás. A tájékozódást, a hajók irányítását percek alatt meg lehet tanulni, ha valami mégsem sikerülni, folyamatos szóbeli vagy írásbeli segítséget kapunk (ugye nem kell hangsúlyoznom, hogy teljesen magyarul). Az egérközpontú irányítás annyira könnyű és értelemszerű, hogy megkockáztatom, még az oktatópályákra sincs szükség. A SPACE billentyű leütésével változathatunk a kettő és a háromdimenziós nézetek között – gyakori használatával kétségtelen, hogy mindig tudatában leszünk annak, mi hol történik. A játékmenetet a P gombbal megállít- ↘



A technológiai fastruktúra, ágain a fejlesztések gyümölcseivel.



Eligazítás a 2D-s csillagtérképen. Itt a tájékozódás még egyszerűbb.

A HŐSÖK MEGÉRDEMLIK A TÖRŐDÉST



Még szerepjáték elemek is vannak a *Haegemoniában*. A hősöknek - kik csapataid irányítói - tulajdonságait növelni, képességeit javítani lehet, csakúgy, mint a hajók és bázisok értékeit. A csaták során érdemes kimenekíteni a fejlettebb csapatokat és megjavítva/feltöltve soraikat újra harcba küldeni őket.

hatjuk, de ilyenkor továbbra is lavírozgathatunk az űrben, megnézhetünk minden apróságot, sőt részletes parancsokat adhatunk egységeinknek, a mozgástól a fejlesztésen át a gyártásokig.

Jó tudni, hogy állásunkat bármikor kimenthetjük, amit érdemes is minden kockázatosabb akció előtt megtenni, de működik a tíz percenkénti automatikus mentés is. A játék nagyívű stratégia, melyben nem csak csapatokat, de ipari állomásokat, bolygókat, holdakat, katonai űrállomásokat kell építenünk és fejlesztenünk. Az ezek közötti tájékozódás, és feladataik meghatározása az irányítás szintjén egyrészt gyerekjáték, másrészt hihetetlenül látványos, ahogy a kameránk egyik égi objektumtól a másikig siklik és megjeleníti róla az információs menüt.

Az ellenfelek, a játék mesterséges intelligenciája igazán ügyes, úgyhogy résen kell lennünk, ha ki akarunk jönni a pénzünkből, ügyelni akarunk az általunk irányított bolygók lakosságának moráljára

>>A hatalmas monstrumról folyamatosan szakadtak le az égő roncsdarabok...


Csillagrombolás aktiválva! A képen már a nehézfiúk dolgoznak, igencsak serényen...



Nem csak a stratégiai elemek fontosak a játékban – háborúzni is kell. Méghozzá látványosan!

(munkakedvére). Számító döntések alapján kell meghatároznunk milyen új, csúcstechnológiai fejlesztésekre kívánunk beruházni, mert az úgynevezett technológiai fastruktúra rendkívül szerteágazó, és igencsak vonzó lehetőségekkel kecsegtet a katonai, diplomáciai, ipari, szociológiai kutatások terén, de soha nem lesz elegendő kutatási kapacitásunk mindent kifejleszteni!

Ha mindez nem lenne elég, a *Haegemonia*-ban még szerepjáték elemeket is elrejtettek. Harcoló egységeink a győztes csaták során, vagy a sikeresen megoldott speciális küldetések után kitüntetéseket kapnak, növekszik harctéri erejük. Különböző „hősök" állnak szolgálatunkba, kik a kutatásokban, vagy a világűrben zajló csatákban segítenek. Ha az előbb felsorolt tulajdonságait figyelembe vesszük a *Haegemonia*-nak, kiderül, hogy egy epikus méretű, összetett, és minden részében igényesen kidolgozott, szórakoztató játék a végeredmény.

Nóva nóva hegyén

Egyetlen kellemetlen élmény kapcsolódhat a *Haegemonia*-hoz, de ez is csak részben írható a fejlesztők számlájára. A régebbi konfigurációkon bizony be-beszaggat a játék, igaz számtalan, a grafikát módosító lehetőség áll rendelkezésünkre, de a *Haegemonia* hardveréhsége azonnal érthetővé válik, ha belemerülünk az űrcsatákba. A felrobbanó vadászok, csatahajók és űrállomások elképesztő szépséggel jelennek meg. Az előbb pusztítottunk el egy ellenséges nyersanyagkitermelő bányagépet. A hatalmas monstrumról folyamatosan szakadtak le a részek, a végső robbanás pedig felért egy nóvakitöréssel: szerintem szebb volt, mint a Halálcsillag pusztulása a *Csillagok Háborújában*...

A fejlesztők számos elismerést kaptak előző játékukért, az *Imperium Galactica* második része elnyerte a Brit Akadémia Film és Televíziós díját, a *Haegemonia* ugyancsak nagyszerű, akár a játéktól függetlenül is élvezhető zenét kínál.

Szintén csak dicséretet érdemel a magyar szinkron, a profi szinkronszínészek munkáját élvezetes és szórakoztató hallgatni – bárcsak minden játék ilyen minőségű magyar hangon szólalna meg...

Abbahagyhatatlan

Azért mert a játék nagyon hosszú. Sok-sok órába telik (de végig izgalmas órákba), mire végigküldjük magunkat a földi kampányon, melyet a marsi kolóniák irányítása követ. Megtippelve ez nagyjából negyven óra tiszta játékidőt jelent, tehát a hideg téli éjszakákon lesz mivel szórakozni. Ha netán barátainkat is be akarjuk vonni a kalandokba, ez több módon is lehetséges.

Magát a kampányt is játszhatjuk egy társunkkal, ez az új lehetőség kiváló ötlet, ami csak jó tulajdonságokkal bír, érdemes kipróbálni. Mondanom sem kell a szokásos többjátékos mód sem hiányzik, az Internetet felhasználva a GameSpy szerverein keresztül kereshetünk ellenfeleket.

Tagadhatatlan, hogy rabul ejtett minket ez a játék, a Digital Reality ismét kiváló játékot alkotott. Minden tiszteletünk az övék, ha valaki még nem kapta volna meg a játék egy példányát, mondjuk karácsonyi ajándékként, itt az idő hogy beszerezze. Eredetiben természetesen, nem csak azért mert magyar, hanem mert olyan játékélményt nyújt, amiért büszkén lehet a polc disze. **PCF**

Csillagflotta építése, míg nincs kész teljesen a csapat, mozgatni sem lehet őket.


Bármikor megállíthatod a játékot, a csatát így könnyedén áttekintheted.


A bolygókra igaz nem látogathatsz le, de itt építtethetsz és adóztathatod a lakosokat.

NEHAGYDKI


***Haegemonia* látványvilága csodálatos. Az űrcsaták során nem csak egyszerűen felrobbanak a hajók, hanem szakaszosan pusztulnak, roncsolódnak, hogy egy elképesztő, végső robbanással múljanak ki.**

PCFVélemény

↗ Játékmenet, grafika, zene, magyar nyelv
↙ Kicsit magas gépigény

HASONLÓT KERESEL?
Imperium Galactica 77%
Star Trek: Bridge Commander 64%
Homeworld 90%

„Az emberiség sorsa rajtad áll, hegemónia vagy káosz?" **95%**

PLATOON

MonteCristto Digital Reality www.digitalreality.hu

Kilátástalan küzdelem a távoli dzsungelek mélyén egy őrült háborúban.

>>A sok feladat nehéz, megfontoltan és elővigyázatosan kell haladni...

Minimum: PIII 600, 192Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: 1GHz PIII, 256Mb, 32Mb 3D kártya

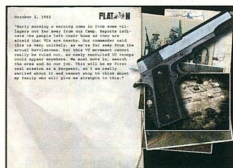
A Digital Reality a közelmúltban egyszerre két játékkal is jelentkezett. A *PCFormat* oldalain az előbb már olvashattatok a *Haegemonia* űrstratégiáról, amely szintén az ő alkotásuk. Az epikus méreteket öltő, távoli jövőben játszódó galaktikus háború helyett a *Platoon* a Földön játszódik – a múltban. Egészen pontosan Vietnám dzsungelében, amikor az USA a szabadság védelmében megtámadta Észak-Koreát. A játék címe, még inkább a bevezető képsorok és a reklámplakátok ismerősek lehetnek – Oliver Stone azonos című, a nyolcvanas években bemutatott háborús filmjét idézik. Mivel ez a háború az USA egyetlen vesztes katonai küzdelme, érthető milyen kevés hasonló témájú alkotás jelent meg eddig.

A mű ezért hiánypótló, világszerte érdeklődést keltő, számunkra pedig, külön öröm, hogy a magyar fejlesztés. Természetesen a teljesen magyar nyelvű verziót teszteltük.

Tűzkeresztség

Főhősünk Martin Lionsdale, a West Point Katonai Főiskoláról (a világ legjobb katonai iskolája, ahogy ezt sokszor és büszkén tudtunkra adja) kikerült zöldfülű. Őt és embereit kell pályáról pályára, küldetésről küldetésre 1965 és 1968 véres katonai ütközeteiben – életben tartani. Martint a játék során egyre közelebbről ismerjük meg, ebben sokat segítenek a szépen sikerült átvezető mozik és a „nyilvánosság" elé tárt magánlevelezése. A küldetések sokoldalúak és változatosak. Az egyszerű „kutasd fel és pusztítsd el" feladatokon túl konvojokat kell kísérnünk, eltűnt élelmiszertartalékok után nyomoznunk, titkos katonai bázisokat felderítenünk, csapdába esett katonákat kiszabadítanunk. Ha a kampány során egy akciót sikeresen teljesítettünk, azt újra végigjátszhatjuk egyedi küldetésként is (igaz ilyenkor nem folytatatjuk a következővel, mint a kampányban). A küldetések során számos alfeladatot is kapunk, de minden esetben a legfontosabb, hogy legalább Martin Lionsdale életben maradjon. A többek pótolhatóak, szerencsére.

Sok feladat nehéz (már csak azért is mert akció közben nem lehetséges a mentés), megfontoltan és elővigyázatosan kell haladni a terepen, elég egy apró maggondolatlanság, taktikai figyelmetlenség hogy elveszítsünk néhány embert, a tűzerő hiánya pedig, végzetes lehet a küldetés során. Mivel általában öt-hat katonát irányítunk, már egy fő elvesztése is komoly gondot okoz, főleg akkor, ha még hatalmas kiterjedésű ismeretlen terület áll előttünk. A vietkongok mindent ↘


Drágám, virág helyett e hónapban pisztolyt küldök Neked ajándékba.


A dzsungel térbeli megjelenítése szuper, a levelek majd' kibökik a monitort.


Kúszás és lopakodás - a parancsokat teljesíteni kell bármilyen helyzetben.





Ne számítsunk hatalmas összecsapásokra, inkább a gerillaharc jellemzi a küldetéseket.

>>A vidék adottságait kihasználva sokkal hatékonyabban küzdhetünk.

megtesznek, hogy minél nehezebb legyen a dolgunk...

A küldetések típusától függően kapunk speciális kiképzésű katonákat, az egyszerű közkatonákat így kiegészíthetik orvosok, utászok, kommandósok, nehézfegyverzetű katonák, mesterlövészek. Ők bizonyos helyzetekben elengedhetetlenek, ha már a misszió elején elhaláloznak igencsak kétségessé válik a siker, ezért különös figyelmet érdemelnek. Szerencsére a csapatvezető a küldetések során úgymond magasabb státuszba lép, például felhatalmazást kaphat légi csapás kérésére, vagy megtanulja, hogyan kell hatástalanítani az aknákat, netán telepíteni azokat, így ő is egyre kedvesebb szívünknek.

A speciális fegyvereket/eszközöket hordozó emberek lassabbak, hiszen nagyobb súlyt cipelnek, mint a sima lövészek. Hamarabb kifáradnak, de egyébként is csak a többiek után fognak kullogni. A *Platoon*-ban nem csak embereket, de két harci járművet is irányíthatunk időnként, ezek egyike az M113-as csapatszállító, a másik még vonzóbb, nem más, mint az M48-as Patton tank.

Csak ha harc!

A *Platoon* háborús stratégia, melyben ténylegesen csak a csatára kell koncentrálnunk. A játék nem foglalkozik (így mi sem) a csapatok fejlesztésével, épületek felhúzásával, nyersanyagok menedzselésével. Szerencsére nem kell törődni az utánpótlás, a lőszer felügyeletével sem, általában végtelen mennyiségű töltényе van a katonáknak, bizonyos limit csak a speciális fegyvernemeknél van – ott viszont nagyon oda kell figyelni, mire használjuk el. Tehát a játékban csak a harcra kell koncentrálni, az óvatos mozgásra, és az ellenség kiiktatására. Enyhén zavaró momentum, hogy az embereink nem túl sok önálló akarattal rendelkeznek. Jelzik számunkra, ha észreveszik az ellenséges katonákat, de például ha hátulról közvetlen közelről lőnek rájuk, egyszerűen nem fordulnak meg viszonozni a tüzet – nekünk kell erre utasítani őket. Elsőként meg kell őket fordítani, hogy lássák az ellenfelet, majd jöhet a tűzparancs. Sajnos ez a „tétlenség" sok esetben végzetes következményekkel járhat.

A nagyobb baj elkerülése végett a játékot minden fontos esemény során meg kell állítani a SPACE billentyű lenyomásával, hogy precízen kiadhassuk a parancsokat – ki merre lőjön, hogyan mozogjon, mit csináljon az elkövetkező másodpercekben.

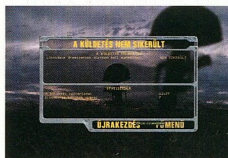
Ha egy ellenséges katona meglátja embereinket, megáll, és addig tüzel ránk, míg vagy ő, vagy mi meg nem halunk. A vietkongok a legtöbb esetben hamarabb kiszúrnak minket, aztán csak azt vesszük észre, hogy csőstül szakad nyakunkba az áldás (ahogy katonáink is kiabálják nekünk), a változatos a domborzat és a növényzet, komoly gondot okozhat a támadók felfedezése, sőt még a fedezékbe vonulás is, ezért életbevágóan fontos a körültekintő, lassú felfedezése a pályának.

Le a porba!

Egységeink az életerőn kívül egy speciális, állóképesség nevezetű tulajdonsággal is rendelkeznek. Az állóképesség-pontok fogynak, ha valamilyen különleges mozgást hajtanak végre, nő, ha megpihennek. Állóképességbe kerül a futás, kúszás, az előbbi



Ezt vagy a yeti tette, vagy mi jutottunk vissza az előbbi csetepaté helyszínére?



Ezt a képernyőt lehetőleg ne varázsoljuk elő, nem kedves nekünk.

értelemszerűen a gyors helyzetváltoztatásra ad lehetőséget, az utóbbi használatával nő a védelmünk, nehezebben vesz észre az ellenfél. Viszont csak gyaloglás során veszik észre katonáink a különböző csapdákat és aknákat. Ha vészes mértékben fogy az állóképesség – emberünk kimerül, panaszkodni kezd, és egészen lelassul, magyarán elfárad. Szerencsére egy kis pihenéssel minden rendbe jön.

Amit pici zavart okozott még a játékban, az a sérülések, a vér hiánya. No nem azért, mintha olyan vérszomjas társaság lenne a *PCFormat* szerkesztősége, de a csaták során nem mindig lehet megállapítani, ki az, aki a földön feküdve tüzel, vagy várakozik, és ki az, aki már soha többé nem kel fel...

A kezelőfelület informatív, jól átlátható és kevés gomb használatával is nagyon könnyen irányítható a játék. Kiváló ötlet, hogy a domborzatról információkat kapunk – például a közeli bokor, vagy facsoportosulás milyen extra védelmet nyújt embereinknek. A vidék adottságait kihasználva sokkal hatékonyabban küzdhetünk, például egy dombról távolabbra látunk és nehezebb eltalálni embereinket – de ez igaz az ellenséges katonákra is!

>>SZURONYT SZEGEZZ!

A közelharc általában súlyos testi károsodásokat okoz. Itt például a mi embereinknek.



ERŐSÍTÉS
Meglepetésszerű támadásunknak annyi. Az őr riadóztatta a többieket, az környék összes ellenfele rövidesen a nyakunkon lesz. Jaj!

UTÁSZ
Katonánk épp a legrosszabbkor szenderült álomba. Na jó, csak kimerült, egyébként már kibiztosította a kézigránátot...

TEREP
A katonák jelen esetben elefántfűben fekszenek, némi védelmet nyújt nekik, de próbáljuk inkább a domborzatot kihasználni.

VIETNÁMI KATONÁK
Vigyázzunk mert nagyon szemfülesek, már távolról észrevehetnek minket és képesek szünet nélkül tüzelni ránk!

VÉDVONAL
Egy ilyen védelmi állás mögül kilőni az ellenfelet nagyon nehéz. Főleg a képen látható taktikával. Inkább kerüljünk mögé...

Welcome to the jungle

A játék grafikája igazán szuper lett, a vietnámi dzsungel teljes 3D-ben pompázik , ami tényleg azt az érzést kelti, hogy az ázsiai esőerdőben és környékén őrjáratozunk. A járművek és az emberek is élethűek, csakúgy, mint a mozgásuk, mindösszesen az előbb említett sérülésmodellek hiányoznak egy picit. Így ha a tankunkat elkapja pár sorozat a nehézgéppuskából, netán rálőnek egy páncéltörő rakétát, és nem robban fel a tank, továbbra is úgy néz ki, mintha most jött volna ki a gyárból.

A játék zenéje kellemes, a hanghatások élethűek, kezdve a fegyverropogástól a robbanásokig, a magyar szinkrontól pedig egészen elaléltunk. Talán ez az eddigi legjobban sikerült magyar szinkron, amit eddig hallottunk. A szinkronszínészek mind profik és számtalan esetben hallhattuk már ismerős orgánumukat, például az Elit alakulat című háborús TV-sorozatban is.

PCF

>>Talán ez az eddigi legjobban sikerült játékszinkron, amit hallottunk.



PCFVélemény

↗ Gyönyörű grafika, kiváló magyar szinkron
↙ Nincs mentés a missziók közben

HASONLÓT KERESEL?
Green Berets 64%
S.W.I.N.E. 80%
Hidden and Dangerous 73%

„Újra a vietnámi háború poklában – a magyarok oldalán." **76%**

>>HA DÜBÖRÖG A LÁNCTALPAS

Az első találkozás rosszul sült el. No persze, a páncélosnak könnyű...



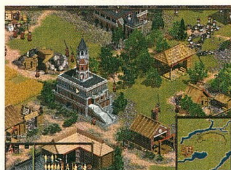
01 **Tank ellen gyalogos - szemtől szemben persze esélye sincs. A terep és a katonák képességeit kihasználva viszont több lehetőség is adódik...**



02 **Legyen az akna, páncéltörő lövedék a dzsungel mélyéről, vagy akár egy amerikai tank - rajtunk múlik, mit használunk fel fegyvertárunkból.**



03 **Csoportkép a küzdelem után, szerencsére senki nem maradt a kráterben. Nem ajánlott sokat mutatkozni nagy, nyílt területeken fedezék nélkül.**


Az épületek nagyok és részletesek, de az izometrikus külső a tavalyi évet idézi.


Csinálj saját pályákat a mellékelt pályaszerkesztő segítségével.

>>Csak kevés program veszi fel a versenyt a *Cossacks*-val.


A tüzérség lövedéktípusát saját magad határozhatod meg. A fadarab helyett inkább az ólmot ajánljuk.

COSSACKS BACK TO WAR

CDV www.cossacks.com

Újdonság, vagy csupán a régi Cossacks folytatása?

Minimum: PII-233, 32Mb
Ajánlott: PIII-500, 256Mb

A *Cossacks* már akkor sem számított eredetinek, mikor az első rész megjelent a piacon. Grafikájában teljesen az *Age of Empire*-t idézte, annyi különbséggel, hogy az egységeink bohókás, tollas kalapba voltak öltöztetve. De mivel akkoriban meglehetősen pozitív dolognak számított az *Age of Empires*-re hasonlítani, s mivel a *Cossacks*-el több ezres seregeket lehetett precíz katonai formációkba rendezni, nem nagyon bántottuk a játékot. Manapság azonban, mikor a *Medieval*-hoz és a *Warcraft III*-hoz hasonló programok forradalmasítják az RTS műfajt, már kicsit nehezebb megbocsátani a *Cossacks*-nak, hogy még mindig olyan, mintha az *Ages of Empires* egységeit látnánk tollas fejfedőkbe öltöztetve.


Ilyen lehetett volna az afrikai hadszíntér, ha a zuluknak puskáik vannak...

A többi izometrikus RTS játékhoz hasonlóan grafikailag itt sem várhatunk többet az izometrikus nézőpontnál, az állóképeknél, a rövid animációknál, és néhány olyan extránál, mint a nagyítás és a játéktér forgatása. A program természetesen mindent tud, mit a korábbi rész, a *Cossacks: Art of War*, de azonkívül, hogy fejlesztettek a mesterséges intelligencián, és két új nemzet is szerepel a palettán – Svájc és Magyarország – nem sok változtatás történt.

Mészárszék

A *Cossacks* legnagyobb előnye továbbra is az, hogy képes egyszerre egységek ezreit és ezreit – a szó legszorosabb értelmében – felvonultatni a játéktéren. A lehetőség, hogy egy gombnyomással szigorú katonai rendbe sorakoztatott hadseregeket küldhetünk a halálba, mintha csak egyenruhába öltöztetett lemmingekről lenne szó – nos ez úgy gondoljuk bőven elég ahhoz, hogy felébressze a mindannyiunkban szunnyadó stratégát. De a játék akkor is csak kétdimenziós, minden egyes sprite a mellette lévő élettelen klónja, ezért még a tömeges mészárlással együtt is szegényesebb a program, mint mondjuk a *Shogun*.


Mi tagadás, a *Cossacks* tengeri egységei nagyon kellemesre sikerültek.

A technikai könyvtár méretét tekintve azonban csak kevés program veszi fel a versenyt a *Cossacks*-szal. Nem mintha ez számítana. Nem elég gyorsak a huszárjaid? Kettőzd meg a sebességüket a Forge Harnesses For Horses upgrade-vel. Gyengén muzsikálnak a tüzéried? Növeld meg a tűzerejüket a Research New Sulphur Rectification Methods upgrade-vel. És így tovább. Ha a legjobbat akarod kihozni a seregeidből, akkor vég nélkül kell alkalmaznod ezeket az upgrade-eket, melyek közül sok öt vagy akár hat részre is oszolhat. Az egyszerűség kedvéért például négy különböző upgrade létezik a gabonatermesztés hatékonyságának növelésére.

A legnagyobb csalódás

Vélhetőleg a stratégiai programok hardcore rajongói nem bánják majd ezt a fajta játékmenetet. A *Cossacks* nem előre megtervezett hadjáratokból épül fel, így az egymást követő csatákból nem bontakozik ki izgalmas háttértörténet. Egyszerűen egy nagy halom pálya közül kell választanod, melyeket tetszés szerinti sorrendben játszhatsz végig. Csupán 100 szintről van szó, nem többről. Ez jó szórakozást ígér a program elkötelezett rajongóinak, vagy multiplayer játékosoknak, akik új pályákat keresnek, de az újoncokat valószínűleg nem nagyon fogja elkápráztatni a *Cossacks*. **PCF**

PCF Vélemény

↗ Masszív méretű seregek
↙ Eljárt felette az idő

HASONLÓT KERESEL?
Cossacks: The Art of War 71%
Warrior Kings 90%
Medieval: Total War 93%

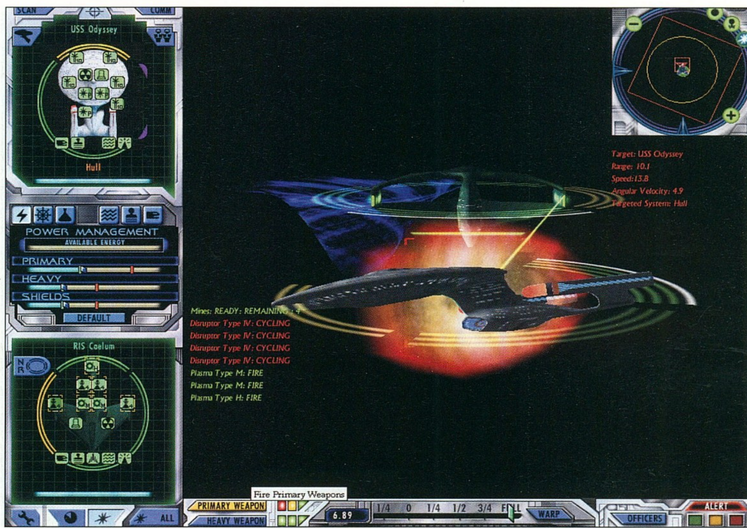
„Régimódú stratégiai csatajáték, csak fanatikusok részére." **62%**

NE**HAGYD**KI



A győzelmekért illetve önként vállalt küldetésekért kapott presztízs pontokért vehetsz új hajókat. Építs egy masszív páncélzattal ellátott csillaghajót, vagy karcsúsítsd le a hajód egy gyors, fordulékony csatacirkálóra. Áramfogyasztásod egyenletes legyen, és ne terheld túl a hajó vázát. Huh, ez a sok választási lehetőség...

>>Az *SC III* nem szól másról, mint az ellenség felrobbantásáról.



Ha a játék kezd túl összetetté válni, csak nyomj egy pause-t, add ki a parancsaidat, majd dőlj hátra kényelemben és magabiztonságban.

STAR TREK
STARFLEET COMMAND III

Activision www.gaming.startrek.com/games/sfc3

Enterprise: főnév, általában ipari tevékenység, amely profitszerzés céljából történik.

Minimum: PII-450, 128Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: 1GHz PIII, 256Mb, 32Mb 3D kártya

Előre is elnézést kérünk a cinikus bevezetésért, de alig telt el pár hónap azóta, hogy a *Bridge Commander*-ről kellett írnunk, és most itt van előttünk egy nagyon hasonló program, amely csupán kétdimenziós. Ettől függetlenül a *Starfleet Command III* nem rossz játék.

Halálra untatva

Maga a játék négy küldetési körre oszlik fel, melyek során játszhatunk a Romulanokkal, a Klingonokkal, vagy a Szövetségiekkel, teljesíthetünk néhány alküldetést és van egy bónusz kampány is, melyben a Borgoké a főszerep, bár ez a rész kicsit lélektelen (lehet, hogy pont ez volt a cél?). Nem mintha a másik három küldetés túl mélyenszántóra sikerült volna, ezek azonban valamennyire kapcsolódnak egymáshoz, az árulás, lojalitás, kötelesség és becsület meséje folyamatosan szövődik a háttérben, ahogy ezt már a *Star Trek* kapcsán megszokhattuk. Sajnos a játékos nem igazán avatkozhat bele a történet alakításába, mert általában a cselekmény csak a következő ütközet ugródeszkájaként szolgál. A szövetségeseink arcnélküliek, a döntéshelyzetek rendszerint feketék vagy fehérek, és a dialógusokba csak néhányszor szólhatunk bele, mondanivalónk akkor sem jár túl nagy következményekkel.

Ha félretesszük a cicomát, akkor a *Starfleet Command III* nem szól másról, mint az ellenség felrobbantásáról, és rengeteg célpont akad, amelyekbe beleereszthetjük a torpedóinkat. Valójában a küldetések nagy része arról szól, hogy a bárkánkat javítgatjuk, fejlesztgetjük, és mikor az elnyomás technikai titánjai egymásnak esnek, akkor derül ki igazán, hogy műhelymunkánk megfelelő volt-e.

Elterelő hadművelet

A küzdelem a csillaghajók irányításának halálos balettja, többé-kevésbé arról szól, hogy az ellenséges űrhajókat kedvezőtlen tüzelési helyzetbe hozzuk, lecsupaszítsuk a pajzsaikat, tönkretegyük a fegyverzetüket, majd megtaláljuk a megfelelő pillanatot a támadásra. Az ütközetek inkább időigényesek és kimértek, mint intenzívek és elnagyoltak. Az online mód nagyszerűen megnyújtja a játékidőt, a játékosok felvihetik a hálóra a perszonalizált hajóikat, és kezdetét veheti a „ki-ha-én-nem" típusú játék.

Nagyjából ennyi. Nincs furmányos, gondolatserkentő cselekmény, a hosszú, egy az egy elleni űrcsaták egy idő után nagyon hasonlóvá válnak, a játék irama sem éppen gyors vagy lehengerlő. Mégis jobb, mintha egy hüllőnek öltözött, műanyag követ lengető ember ellen kellene küzdenünk. **PCF**

PCFVélemény

↗ Űrhajók, lövöldözés, online mód
↙ Unalmas kampányok, csak egy szimulátor

HASONLÓT KERESEL?
Star Trek: Birth of the Federation 80%
Star Trek: Starfleet Command II 71%
Star Trek: Bridge Commander 64%

„Űrküzdelem meglepetésekkel, de semmi kiemelkedővel." **80%**



A gyönyörű hátterek néha olvashatatlanná teszik a képernyőn a szöveget.



Rubik Ernő elhatározta, hogy nagyobb és jobb kockákat fog építeni.



Lopakodó üzemmódok, letapogató lézerek, kávéfőző gépek. Mind megfordíthatják az ütközetet.



„Már három órája tartanak fogva ebben a koszos cellában! Követelem az ügyvédemet!"

ARX FATALIS

JoWood www.arxfatalis-online.com

Ez a rideg szerepjáték az Ultima Underworld-höz és egyéb kalsszikusokhoz nyúlik vissza.

Minimum: PIII-500, 64Mb, 16Mb 3D kártya
Ajánlott: PIII-900, 256Mb, 32Mb 3D kártya

Sötét alagútban állsz, lépteid hangja visszaverődik a nyirkos falakról. A szíved őrült iramban kezd dobogni amikor újra meghallod a gyereksírást. Egyszer csak, minden előzetes figyelmeztetés nélkül öt csuklyás alak tűnik fel, és az utolsó pillanatban bújsz el a fal egy közeli beugrójában. Lopakodva végigköveted őket mélyen a föld gyomrába. Látod amint belépnek egy gyéren megvilágított kamrába, és körülállnak egy oltárt. Hirtelen szörnyű felismerés hasít beléd: a lány aki az oltáron küzd azért, hogy kiszabadulhasson miközben az egyik csuklyás alak egy áldozókést emel a feje fölé nem más, mint akinek megesküdtél, hogy akár a saját életed árán is megmented. Ebben a pillanatban az egyik fáklya fellobbanó fényében észrevesznek, és négyen fegyvert rántva rádrontanak, miközben az ötödik egy varázslat mormolásába kezd.

Csúcsteljesítmény?

Az ilyen és ehhez hasonló pillanatok határozzák meg az *Arx Fatalis* hangulatát. Igaz a történet néha tele van klisékkel, a harc gyakran kissé ostoba, és az engine tele van illesztési gondokkal (evőeszközök amik az asztalon keresztül esnek a földre...), azért összességében a játék nagyon jó, köszönhetően a tesztelt komponensek okos elrendezésének.

A föld alatti sötét ügyletek miatt a játék nagyban emlékeztet a *Thief*-re, az *Ultima Underworld*-re, és nem sokban különbözik a *Deus Ex*-től sem. A karakterek személyreszabása lehetővé teszi, hogy a saját szánk íze szerint oldjuk meg a problémákat, akár varázslattal, akár lopással, vagy harccal.


Hátranyalt haj, bamba tekintet... Ronan Keating?

Egy bizonyos mennyiségű csata elengedhetetlen ahhoz, hogy az első pár szinten túljussunk. Ettől függetlenül nem a kard a legfontosabb dolog a játékban, mert a mágia, vagy lopakodás képességének elsajátítása pont ugyanannyit ér, mintha vívni tanulnánk. A varázslatok kivitelezése pont olyan mint a *Black & White*-ban volt – váltsunk mágia módba, és rajzoljunk jeleket az egérrel. Nagyon jópofa, főleg amikor egymás után gyártjuk a tűzgolyókat, hogy megsüssük az ellenségeinket.

Megér egy misét

A rendelkezésre álló kalandok és történetek eléggé lineáris játékot jeleznek, viszont itt nem az a lényeg, hogy milyen megpróbáltatásokon vagyunk túl, hanem hogy milyen módon oldjuk meg őket.

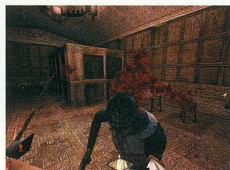
Az *Arx* épp elég titkos átjárót, rejtett tárgyat, vagy történeti csavart tartalmaz ahhoz, hogy fenntartsa az érdeklődésünket, annak ellenére a játék helyenként nem eléggé kiforrott.

PCF

NEHAGYDKI



Az *Ultima Underworld*-öt követve az *Arx Fatalis* lehetővé teszi számunkra, hogy saját magunk készítsük a játékban a kajáinkat. Csak süssük meg a csirkét a tűz fölött, keverjünk össze néhány fűszert, vagy dobjunk össze egy almás pitét. Bár ilyen egyszerű lenne...


A harcok néha bizony elég nagy rendetlenséget okoznak. Nem árt ha van nálunk felmosórongy.


Az egyház természetesen nagyon nyitott és megértő... Na persze.

>>A karakterek személyreszabása lehetővé teszi, hogy a saját szánk íze szerint oldjuk meg a problémákat.

PCFVélemény

↗ Ötletek nagyszerű kombinációja, hangulat
↙ Gyakori ismétlődés, illesztési problémák

HASONLÓT KERESEL?
Thief 2 86%
Deus Ex 95%
Morrowind 78%

„A rengeteg jó ötlet egy érdekes játékban kristályosodott ki." **83%**



Egy erszény arany eldobásával könnyen kezdeményezhetünk küzdelmet, és az idő is gyorsabban telik.



A klasszikus tetőn ugrálás könnyen ámulatba ejti a parasztokat.



Mielőtt elkezdenél találgatni: igen az ellenfelek csak sziluettek maradnak, amíg közel nem érsz hozzájuk.

ROBIN HOOD
THE LEGEND OF SHERWOOD

Wanadoo www.robinhood-game.com

Férfiak macskanadrágban, fiúk a rengetegben. Újabb esély egy kis erdei sétára?

Minimum: PII-233, 64Mb, GeForce2
Ajánlott: PIII-500, 256Mb

Lehet, hogy Robin Hood Anglia legismertebb szabadságharcosa, de a legenda a Wanadoo olvasatában legalább egybevág az eredetivel. Itt nem derül ki a játék végén Nottingham uráról, hogy gigantikus robot, inkább a normann kastélyok ismerős miliőjét választották a program készítői. A zord földműveseket, a kapitalista rendszer elleni naiv próbálkozásokat, a vagyon egységes elosztására tett kísérleteket félretéve ez az RTS *Commandos* stílusban játszódik, nagy pályákkal és gazdagon díszített hátterekkel.

Maga az akció misszió-központú, olyan lopakodási stratégiákkal kiegészítve. Aztán persze kezdetét veheti a véget nem érő kaszabolás és szabdalás. A missziók a már ismert Robin Hood történet forgatókönyvéhez is hűek maradnak: gazdag kereskedőket kell elfogni, akik a rövidítés reményében a főút helyett a sherwood-i erdőt választották... Pillanatok töredéke alatt kell szövetségeseinket megmenteni a bakó karmai közül, és így tovább. A csillárról lógva sajnos nem hintázhatunk, de azért szerepet kaptak olyan klasszikus trükkök, mint mikor megzavarodott normann katonákat nyilazhatunk le a tetőkről.

>>A csapaton belül nincsenek kattogó kézifegyverek és biztos védelmet adó páncélok...

Támadó normannok

Hála a gép mesterséges intelligenciájának, a normann őrök bizony akár egyetemi szinten is taníthatnák a fejnélküli rohangászás ősi tudományát. Abban a pillanatban, hogy kiszúrnak, az egész helyőrség idióta módjára kezd el futkosni fel és alá, egyszerre riasztják a többieket és kiáltoznak az íjászokért. Sajnos a mi embereink a rosszfiúktól eltérően képtelenek az önálló gondolkodásra. A játék legnagyobb hátránya, hogy a csapat mindegyik tagját külön kell irányítani. A karakterek nem gyógyítják meg csapattársaikat, nem sietnek a segítségükre, ha forrósodik a helyzet, azaz semmi olyat nem tesznek, amely megkülönböztetné ezt a játékot egy Második Világháborús programtól. Még csak Robint sem követik. Ehelyett állandóan ki kell jelölnöd a szereplőket, hogy rábírd őket a legalapvetőbb parancsaid végrehajtására.

Móka, kacagás...

Mintha manapság már kötelező lenne, itt is vannak próbálkozások arra, hogy közbeszúrt komikus hangeffektekkel viccesebbé tegyék a játékmenetet. És ezek megint olyan próbálkozások, melyek hallatán azt kívánjuk: bárcsak fejlettebb lenne a programozók humorérzéke, vagy elfelejtenék ezt az egészet, mint egy rossz viccet.

Az apró kellemetlenségeket félretéve a Robin Hood egy kellemes, kicsit butított RTS program. Bár a nagy neveket nem fenyegeti, nem rossz kikapcsolódásnak két komolyabb játék között. **PCF**

PCFVélemény

↗ Mesterséges intelligencia, lopakodás
↙ Csapatirányítás

HASONLÓT KERESEL?
Baldur's Gate II 94%
Commandos 2 93%
Another War 56%

„Vidám RTS játék, okos és átgondolt lopakodó móddal." **74%**



A sherwood-i erdő mélyén Robin és az emberei küzdeni tanítják a népet.



Láthatóvá teheted az őrök látómezejét, de egyszerre csak egy őrét. Cseles.



A sheriff új tetőadója óta már a templom sem a régi.

KÉSZÍTSÜNK DIGITÁLIS ELOSZTÓT

Digitalizáljuk a házunkat drótnélküli szórakoztató egységekkel, és automatizálási eszközökkel a PC-n keresztül.

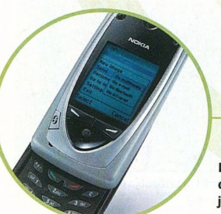












Ismerjétek be, hogy a gépetek olyan maradi, hogy hozzá képest még a kvarcóra is nagyszerű találmány. Míg a gépekben lévő technológia sokat fejlődött, a PC-k által betöltött szerep – munka orientáltság, esetleg egy kis játékkal – ugyanaz maradt az évek folyamán. Még az Internet sem tudta megváltoztatni a PC létének okát. Most viszont változnak a dolgok; a szélessávú és drótnélküli kommunikáció új irányba viszi a PC-t.

Az új rendszerben a PC a lelke mindennek amit otthon csinálunk, így adván teljes irányítást a szórakozás és a főbb alkalmazások között. Az eszközök új generációja – PC-k, de mégsem azok – lehetővé fogják tenni, hogy ez az irányítás mozgatható, és ez által sokkal spontánabb legyen: csak válasszuk ki valamelyik eszközt, és máris elérhetjük az üzeneteinket, vagy hallgathatunk zenét, akármelyik szobában legyünk is. Minden információ a PC-ben lesz tárolva, egy eldugott szobában, mindig a netre kötve.

Rengeteg ilyen eszköz van manapság, úgyhogy még választék is van. A Tablet PC-k ugyanazt a teljesítményt képesek nyújtani mint az asztali gépek, és a Smart Display valamint a még fejlesztés alatt álló Freestyle le fogják cserélni az asztali monitorokat is. **PCF**

Ne felejtsétek el elolvasni a digitális házakról írt előrejelzésünket a 36. oldalon.

>>Legyünk drótnélküliek

Ha legközelebb PC-t vagy PDA-t veszünk, mindeneképpen olyan legyen, amit a drótnélküli működés képességgel is felruháztak.



Compaq iPaq 3970

www.hp.com/uk

>Ebben a kis mütyűrben van Bluetooth, egy olyan drótnélküli technológia, ideális az adatok szinkronizálására. Ez az iPaq-ot ideális mobil társsá teszi, mivel leegyszerűsíti a szinkronizálást ha útra kell kelnünk.



ViewPad 1000

www.viewsoniceurope.com/uk

>Ebben a vékony kis dobozban egy teljes PC van, 256Mb RAM-mal. A 10,4 inch-es képernyőre egy tollal írogathatunk. A gép Wi-Fi-n keresztül tartja a kapcsolatot a PC-vel.



LifeBook S6010

www.fujitsu-siemens.co.uk

>A notebookhoz akármilyen drótnélküli alkalmazás megfelel. Vékonysága és kis súlya – kevesebb mint 2 kg – miatt a LifeBook könnyen hordozható, így az olyan tulajdonságok, mint a Bluetooth vagy a Wi-Fi nagyon jól jönnek.

>>BÚCSÚZZUNK EL A KÁBELEKTŐL

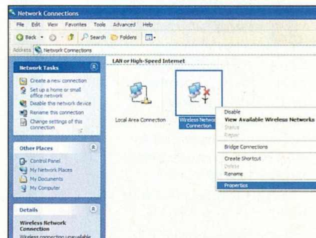
A digitális elosztó első szabálya: állítsunk fel egy drótnélküli hálózatot.

Egy drótnélküli hálózattal egy PC sem lesz elszigetelve: a házon belüli többi géppel is azonnal kapcsolatot tudunk létesíteni bármiféle kábel segítsége nélkül.

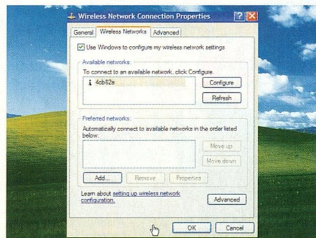
A PC-nk nyugodtan maradhat a dolgozószobánkban, vagy a hálószobánkban, amíg mi fel-alá rohangálunk az egyik új drótnélküli eszközünkkel, mondjuk egy Tablet PC-vel. A nagysebességű kapcsolat lehetővé teszi, hogy mindent elérjünk a PC merevlemezén, vagy internetkapcsolatán keresztül. Az e mögött megbújó technológia a Wi-Fi, vagy korábbi nevén a 802.11.b. Mindegyik hálózatba kapcsolt eszköz antennái rádióhullámokat adnak és vesznek, amelyek segítségével olyan gyorsan kommunikálnak mint egy kábeles hálózat: akár 11 megabittel másodpercenként.



01 Ha két gépet egy csomóponton keresztül kötünk össze, akkor modemet vagy a szélessávú kábelt ide dugjuk be. Most dugjuk be azt a kártyát amit választottunk – PCI, USB –, és telepítsük fel.



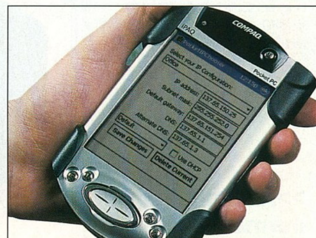
02 Hozzuk létre a hálózatot. A gépeken menjünk a **Control Panel-be,** keressük a **Network Connentions**-t, jobbklikk a **Wireless Network Connections**-ön, és nyissuk meg a **Properties** ablakot.



03 A **Wireless Networks** tabulátorban győződjünk meg róla, hogy a **Use Windows to configure my wireless network settings** négyzet be van jelölve. Ezután kattintsunk az **Add**-ra, és nevezzük el a hálózatot.



04 Ha PC-PC rendszert használunk, jelöljük be a **This is a computer-to-computer (ad hoc) network; wireless access points are not used** helyet.



05 A Pocket PC-khez is lehet Wi-Fi-t kapni, ha van bennük CompactFlash bővítési lehetőség. Írjuk be ugyanazt a hálózat nevet, és máris csatlakozhatunk a PC-nk internetkapcsolatához.

>>Semmi madzag!

Technológia a drótnélküli hálózatok készítésére és vezérlésére.



Harmony 802.11b range

www.proxim.com

>Most vettél egy PC-t beépített drótnélküli tulajdonsággal? Nem sokat ér ha nincs más eszköz amihez csatlakozhatna, úgyhogy itt utánanézhetsz egy sor Wi-Fi eszköznek. Válassz a PCI, PC kártya, CompactFlash vagy USB konfigurációk közül.



Symfony Webpad

www.symfony.co.uk

>Úgy néz ki mint egy Tablet PC utánzat, de a Webpad egy sokkal szebb dolgot szeretne. Drótnélkül kapcsolódik egy házi szerverhez, ezzel lehetővé téve, hogy csatlakozzunk a nethez, vezéreljük a szórakoztató rendszerünket – mindezt a Webpad-del.



Smart Displays

www.microsoft.com

>A weben kószálsz a plazmás képernyőd előtt, és egyszercsak eszedbe jut, hogy kényelmesebb lenne a fotelban. Ha van Smart Display-ed, csak emeld ki a képernyőt az állványából, és vidd arrébb, míg az állvány drótnélküli kapcsolaton keresztül küldi a videojelet.

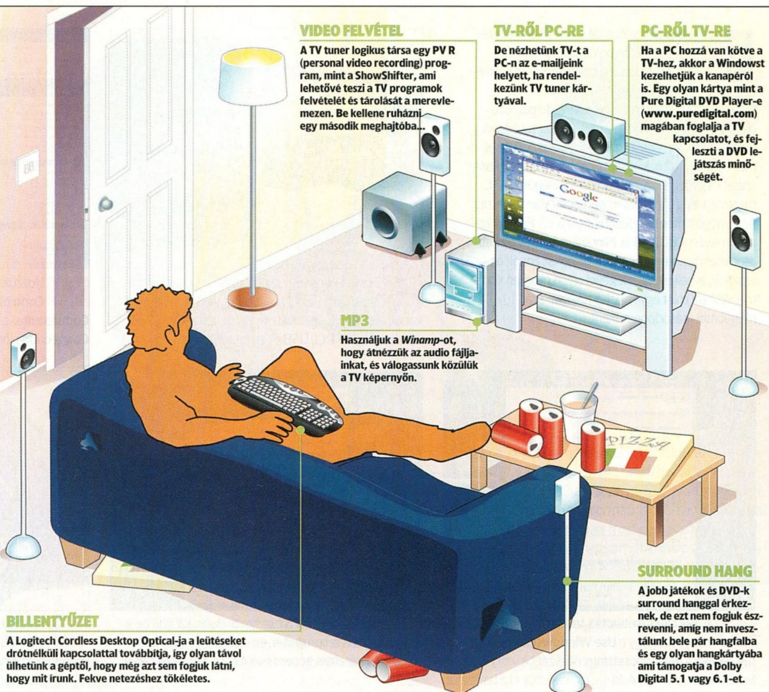
>>NA EZ SZÓRAKOZÁS

Itt az idő, hogy a PC-nket média központtá alakítsuk...

A hagyományos otthoni szórakoztató médiák általában fekete vagy szürke színű dobozok képében állnak a fotelunkkal szemben; de a DVD, MP3, internetes rádió, szélessávú video és egyéb nyalánkságok mellett át kell értékelnünk a gépünk szórakoztatási lehetőségeit.

Ez azt jelenti, hogy minden médiát egy – a mindenből lehető legjobb minőséget szállító – forrásból merítünk. Ez lehet surround hangfalak, vagy TV tuner telepítése a gépre, vagy egy drótnélküli kapcsolat létrehozása a PC és a hi-fi között, hogy az utóbbi le tudja játszani az MP3-ainkat, és az internetes rádiót.

>>A számítógép ma már a szórakoztatóelektronikai eszközök központja.



>>Drótnélküli szórakozás és játék

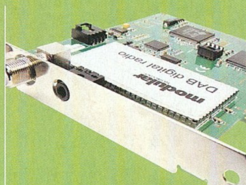
Kütyük, amik a levegőben küldik a digitális zenét.



Simplefi

www.motorola.com

>Rengeteg MP3 és internetes rádióadó fut a gépeden, de túl ronda a nappaliba? Ez a digitális adóvevő rákapcsolódik a hi-fi-re, majd drótnélküli kapcsolaton keresztül lejátssza az összes zenénket. Válasszunk ki pár számot a Simplefi távirányítójával.



Modular DAB PCI card

www.modulartech.com

>Az internetes rádiók nagyon jó, ha szélessávú kapcsolatunk van, de a legokosabb megoldás ez a kártya. Ezzel az összes olyan állomás csatornáit foghatjuk, ami sugározhat digitálisan.



Inspire 5.1 5700

http://uk.europe.creative.com/

>Akár DVD-t nézünk, akár egymásra lövöldözünk, a surround hang mindent egy kicsit még valóságosabbá tesz. Ez a hangfal szett tartalmaz kísérő hangfalakat, és egy subwoofert ami a Dolby 5.1-es vagy DTS hangokat még jobban kiemeli.

>>ZENE ÉS FILMEK

A következő lépés: élvezzük a netet, MP3-akat és a DVD-ket.



01 A TV-nk a fő képernyőnk lesz. Kössük össze a PC-nk TV kimenetét a TV RF bemenetével.



02 Ha a video már használja az RF-et, akkor elosztóval oldjuk meg a problémát. Még jobb a SCART kábellel kötjük össze.



03 Kísérletezzünk a surround elhelyezéssel, hogy biztosítsuk, hogy minden hangforrás arra irányul, amerre mi ülünk.



04 Telepítsük fel a meghajtót a drótnélküli egerünkhöz. Állítsuk be úgy az átviteli frekvenciát, hogy elkerüljük az interferenciát.



05 A vezeték nélküli billentyűzetben van egy hanyattegér is, hogy könnyebben tudjunk netezni.



06 Válogathatunk egy sor internetes rádióállomás között is. A *Winamp* magától megmutatja azt, ami fogható.



07 A *Winamp 3* még jó kis animációkat is mutat lejátszás közben – a TV-n ez még jobban néz ki.



08 A *Showshifter* interface-e lehetővé teszi, hogy vezéreljük a DVD-t vagy a CD-t. A demója megtalálható a mellékleten.



09 A *Showshifter*-rel válogatni tudunk a merevlemezünkön tárolt felvételek között.

>>A média hatalma

A Microsoft bekeményít a média területén.



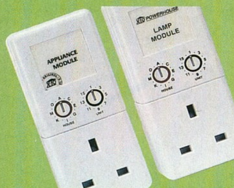
Ahogyan azt már a "címlapszoriban" oldalon láthattuk, az egyre inkább szórakoztató központtá növő PC-k a számítógépek egy drámai új faját hozta létre, amit a Microsoft Media Center PC-knek hív. Ezek TV tulajdonságokat adnak a gépekhez.

A Windows XP egy kipofozott változatával – amelyet Media Center Editionnek hívnak – ezek az új PC-k egy gyönyörű interface-en keresztül vezérlést biztosítanak az összes zene, video, és fotó fájlhoz ami csak a merevlemezünkön megtalálható. A Media Center PC-k egy TV tuner kártyát és egy új Windows XP tulajdonságot, a My TV-t is tartalmazzák. Ez egy olyan elektronikus műsorfüzetet tartalmaz, aminek segítségével nemcsak az aznapi programoknak nézhetünk utána, de fel is vehetünk vele a merevlemezre. Egy beépített DVD író azt is lehetővé teszi, hogy a digitális videó fájlokat lemezre mentsük.

Habár a Media Center PC-k nemsokára megjelennek a HP és a Samsung területein – az USA-ban és Koreában – Európában egy darabig még nem lehet majd kapni őket.

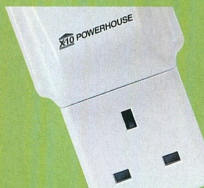
>>Az első otthoni automatizálási rendszerünk

Ime az alapok az induláshoz.



Modulok

>Minden automatizálandó eszközhöz kell egy modul, egy egyszerű áramkör, ami egy beállítás szerint be és ki kapcsolja az eszköz áramellátását. Míg a legtöbb modul a kábeleken keresztül kap információt, olyanokat is lehet kapni, amelyek infravörös hullámokkal vagy rádiójelekkel kommunikálnak.



Adó-vevők

>Itt kezdődik a munka. Vegyünk egy adó-vevőt az asztalra, vagy a falra, és erről az egy pontról tudjuk majd irányítani az összes modult. Lehet adó-vevőt kapni beépített időzítővel, vagy olyat amelyik a mozgásra kapcsol be.



Szoftver

>Az igazán kifinomult automatizáláshoz fejlesszük tovább a rendszerünket egy programmal. Készíthetünk olyan makrókat, amik egyszerre több tevékenységet kontrollálnak. Letölthetjük az adó-vevő programját is, hogy akkor is működjön amikor a gép ki van kapcsolva.

>>AUTOMATA AZ EMBEREKÉRT

Annak ellenére, hogy sokan ódzkodnak tőle, az automatizálás egyszerű az X10-zel és a PC-vel.

Ha van egy digitális elosztónk, akkor megvan a lehetőségünk az automatizálásra, habár a ház automatizálása nem mindennapos dolog, hiszen nem sok olyan ismerősünk van aki a gépével húzza össze a függönyöket. Ennek ellenére a háztartásunk irányítására készített eszközök már kaphatóak.

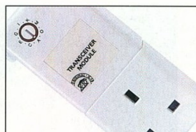
A legelterjedtebb automatizálási rendszer az X10, ami nagyon nagy előnyt szerez abból a tényből, hogy majdnem minden háztartásnak van egy jól működő hálózata. Ez az áramkör nem csak az elektromosság szállítására alkalmas.

Vegyük például az asztali lámpát. Amint adunk neki egy új aljzatot, ami tulajdonképpen egy X10 modul, máris ki vagy bekapcsolhatjuk a PC-vel, vagy egy külön vezérlővel, teljesen mindegy melyik szobában van. Ezzel megadhatjuk a lámpának, hogy mikor kapcsoljon be, vagy akár egy mozgásérzékelőt is hozzákapcsolhatunk, hogy csak akkor kapcsoljon be amikor arra járunk. Terjesszük ki ezt az ötletet más területekre is, és egyszercsak arra fogunk ébredni, hogy a függöny magától szétnyílik, és már a kávé is kész van. Lehet ennél jobb? Az X10 eszközök a **www.habitek.co.uk**. oldalon érhetők el.

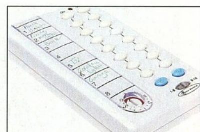
>>Arra fogunk ébredni, hogy a függöny magától szétnyílik, és a kávé is kész van...



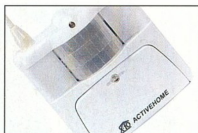
01 Kezdjük azzal, hogy a modulokat bedugjuk a konnektorba, hogy azok később kapcsolgathassák az áramot.



02 Vezéreljük a moduljainkat az adó-vevővel, ami a kábeleken keresztül szétküldi az utasításokat.



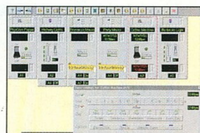
03 Az adó-vevőt egy távirányítóval vezérelhetjük, ami a levegőben küldi a jeleket.



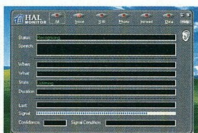
04 A kifinomultabb adó-vevők már időzítővel is kaphatók. Ezekkel már PC nélkül is automatizálhatjuk a házunkat.



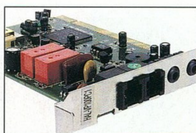
05 A HAL-lal akár a PC-n keresztül (**www.habitek.co.uk**) megszabhatjuk az adó-vevőnek az utasításokat.



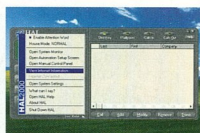
06 A programok több tevékenységet is tudnak kezelni – egy biztonsági riadó akár felkapcsolja az villanyt, beindítja a riasztót.



07 A *HAL* a hangutasításokat is felismeri, így egy kulcsszót mikrofonba mondva is elindíthatunk egy tevékenységet.



08 A *HAL* PCI Voice Portal-ja lehetővé teszi a szoftver számára, hogy telefonhívásra is válaszoljunk. Kb. 30 000 Ft.



09 A *HAL*-lal és a Voice Portal-lal, felhívhatjuk a házunkat, és megadhatunk neki akárány utasítást.

>>Hely spórolók

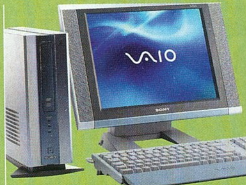
A PC-k teljesen jól illenek a nappaliba.



Compaq Evo range

www.hp.com/uk

>Vegyünk egy olyan házat, ami az átlagosnak csak a háromnegyede, adjunk hozzá egy észbontóan lapos képernyőt, és az egészet borítsuk be ezüst színnel. Máris remekül passzol a hi-fi rendszerhez.



Sony VAIO LX2

www.sony.co.uk

>Ez a szórakoztatóközpont vékony toronnyal, és egy csodás plazma képernyővel rendelkezik. Rengeteg ingyen digitális média szoftvert lehet találni a videoval, zenével és fotókkal való munkához.



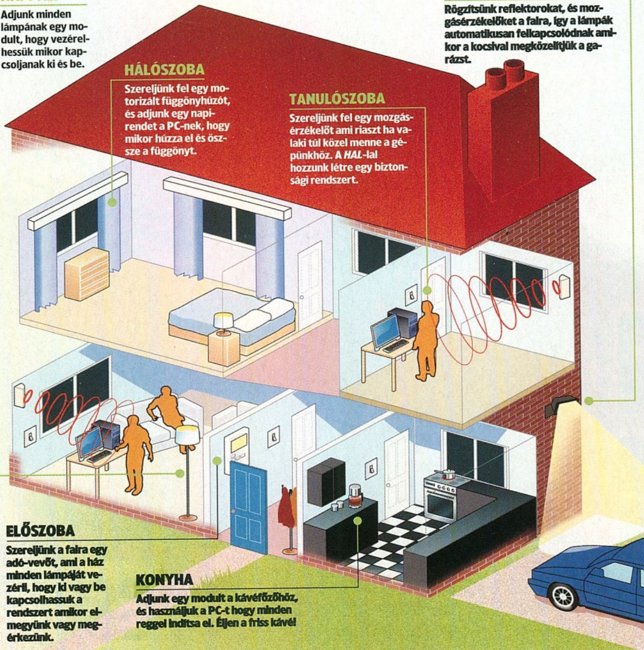
Mini ITX range

www.mini-itx.com

>Ha egy igazán kompakt PC-t szeretnénk hi-fi stílusban, akkor csináljuk meg a sajátunkat. A Mini ITX olyan alaplappal rendelkezik ami csak 6,5 négyzetinches, mégis ugyanazt a teljesítményt nyújtja a meghajtók, és a csatlakozók terén mint egy PC.

>>AZ AUTOMATIZÁLT HÁZBAN

Minden szobát automatizálhatunk a házban – itt van pár ötlet.



>>A Bluetooth a megmentő

Miért lesz ez a drótnélküli technológia az életünk része.



Az az állítás, hogy 2002 végére több mint 100 millió mobiltelefonnak lesz beépített Bluetooth-ja, egy kicsit túlzás. Félő, hogy ezt a technológiát leírják a Wi-Fi miatt, ami több szempontból jobbnak bizonyult.

De a Bluetoothnak még mindig van egy-két trükkje, ami döntőnek bizonyulhat a csatában. Arra tervezték, hogy automatikus kapcsolatokat ajánljon fel: ha elég közel érünk a házunkhoz, a PDA-nk és a PC-nk máris szinkronizálja a másnapra beállított teendők listáját. A Bluetooth-tal az egész házat automatizálhatjuk. Például az ajtók bezáródnak ha elmegyünk, vagy a lámpák felkapcsolnak ha megérkezünk.

Ha a Bluetooth-ot laptoppal használjuk, akkor akár repülőkön is írhatunk e-mailt, ami automatikusan elmegy ha a terminálban bekapcsoljuk a mobilunkat. Az a tulajdonság, hogy a legkisebb erőfeszítés nélkül hozhatunk létre kapcsolatokat, könnyen okozhatja a Bluetooth győzelmét.

PAINT SHOP PROFI

Web és DTP *Paint Shop Pro*-val – mosolyt keltő? Ellenkezőleg: a lehetőségek tárháza.

123 RÉSZ



Habár a *Paint Shop Pro*-t eredetileg fotók és bitmap képek készítésére és szerkesztésére tervezték, az 5-ös verzió felett már web képek, és DTP dokumentumok készítésére is használhatjuk. Igaz az 5-ös verzió még csak az alapvető webes eszközökkel rendelkezik, de a 6-os és 7-es verzió már sokkal többet nyújt. Nem lehet velük grandiózus Flash-animációs weboldalakat tervezni, de egyszerűbb dolgokra (mint mondjuk egy személyes honlap, vagy kluboldal szerkesztése) a *PSP* tökéletesen megfelel.

Ne gondoljuk, hogy egy jobb DTP készítéséhez csak a *Microsoft Publisher*-re vagy – ne adj úr Isten – a *QuarkXPress*-re van szükségünk, hiszen gyakran a PSP különböző eszközeinek kombinálásával, és egy megfelelő szövegszerkesztővel (mondjuk a *Microsoft Word*-del) is ellavírozhatunk.

A harmadik és egyben utolsó *PSP* oktatósorozatunkban az ötös verziószámtól nézegetjük végig a program webes lehetőségeit, valamint egy kinyomtatható posztert is készítünk. Viszont az itt bemutatott tulajdonságok nagy része már csak a 6-os és 7-es verzióban találhatók meg.

Most kattintsunk a jó öreg *PSP* ikonra, és lendüljünk bele... **PCF**

>>WEB OPTIMALIZÁLÁS

Hogyan korszerűsítsük webszájtunk képeit.

Image: www.freeimages.co.uk

01 **Mindenekelőtt méretezzük át a képet kezelhetőbb méretre, menjünk az Image/Resize-ra. Egyegyszerű, ha az eredeti mértékegységeknek megfelelően változtatjuk meg a méretet. Az átméretezés típusa változatos – fényképeknél a Bicubic Resample-t használjuk nagyításhoz, és a Bilinear Resample-t kicsinyítéshez.**

02 **Fényképekhez és fotorealisztikus képekhez mindig a JPEG a legjobb. A *PSP 5* verziószámtól kezdve lehetőségünk van beállítani, hogy mekkora legyen a tömörítés szintje, de a *PSP 7* már egy optimalizálót is tartalmaz, ami még a mentés előtt megmutatja, hogy milyen lesz a kép a tömörítés után.**

03 **Természetesen minél nagyobb a tömörítés mértéke, annál kevesebb részlet fog látszani a képen, viszont annál kisebb is lesz a fájl mérete. Nem nagyon lehet meghatározni a tökéletes szintet – ez leginkább a képtől függ. Használjuk a preview ablakot, vagy próbáljunk ki több beállítást...**

04 **A nem fotorealisztikus képeket a legjobb, ha GIF formátumba mentjük el, különösen akkor ha a képben nincs sok szín. A *PSP 7* ebben a helyzetben is több lehetőséget nyújt: itt is lehetőségünk van egy előzetest látni a képből. A *PSP 5*-nél több variációt kell kipróbálni, hogy megtaláljuk a megfelelő megoldást.**

ANYA&CSAVAR

NEHÉZSÉGI SZINT

Elég kemény vagy?



ELSŐ PILLANTÁS

Miben segít ez a program:

- **A webes publikálásra szánt képek korszerűsítése**
- **A weboldal hátterének kialakítása**
- **Poszter tervezése**

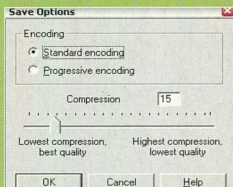
IDŐMEGTAKARÍTÁS

Stresszoldó tippek, hogy könnyebben menjen a munka:

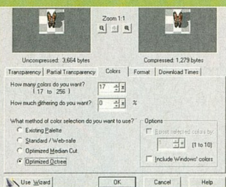
Bármennyire is szeretnénk ne rakjunk fel több ezer betűtípust a gépünkre, különösen abban az esetben ne ha a gépünk amúgy sem gyors. Ha több mint száz betű van telepítve, az már nagyon leköti a rendszert.

>>...egyszerűbb dolgokra a *PSP* tökéletesen megfelel.

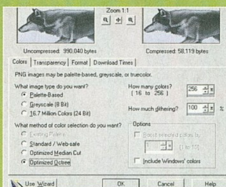
>>PIXELEK HELYREPOFOZÁSA A web grafika csínja-bínja.



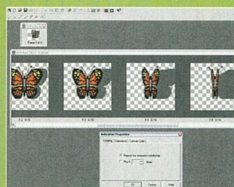
>Standard vagy progressive JPEG? Normal, vagy Interlaced GIF? Mindkettőnél az előbbi beállítások egyszerűen letöltik a képet. A progressive vagy interlaced beállítások viszont egy kicsit finomítva tölti le a képeket, így még jóval azelőtt kaphatunk valami homályos előrejelzést a képről, hogy kész lennénk vele.



>Ha GIF-ként mentünk el valamit, a *PSP 7*-ben van egy beállítás amivel megadhatjuk, hogy hány szín legyen a képben tárolva, egészen 256-ig. Ha a képünknek csak néhány színe van (mondjuk ha egy logóról van szó), akkor ezt az értéket állítsuk a lehető legkisebbre, hogy csökkentsük a fájl méretét és ezzel a letöltési időt.



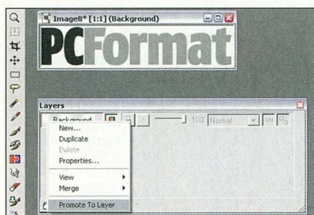
>Ne feledkezzünk meg a PNG web formátumról sem. Habár sokszor rugalmasabb mint a GIF és a JPEG egy alternatívája, nem nagyon terjedt el, mert a régebbi böngészők nem támogatják. Viszont a mostaniak már mind ismerik, úgyhogy nyugodtan próbáljuk ki.



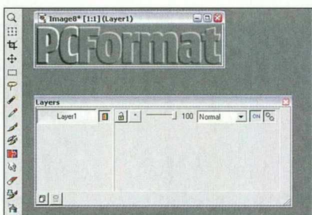
>A *PSP 5*-től fölfele a program már tartalmazza az un. *Animation Shop*-ot, egy olyan programot ami GIF-es animációk készítésére szolgál. Ez egy komplex téma, és itt nincs is rá hely belebonyolódni, de az *Animation Shop* leegyszerűsíti a dolgokat, amennyire csak lehet. A *PSP* programcsoportban találjuk, ha teljes telepítést csináltunk.

>>SZÉP HÁTTÉR

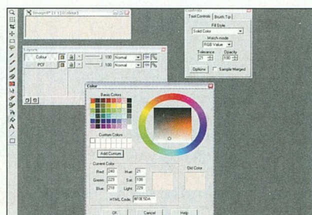
Készítsünk egy izléses de figyelemfelkeltő hátteret a weboldalunknak.



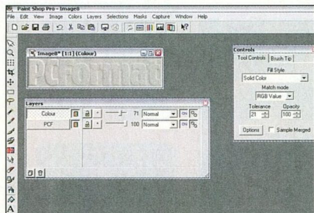
01 Először szükségünk lesz egy megfelelő szürke képre – a logók erre tökéletesen megfelelnek. Ha szükséges, alakítsunk egy színes képet szürkévé, de arra figyeljünk, hogy a színmélységet előtte vegyük vissza 24 bit-re. Nyomjunk jobb klikket a háttéren a Layers palettán, és válasszuk a Promote to Layer-t.



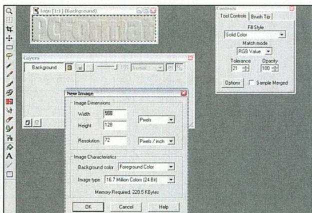
02 Válasszuk az Image/Other/Emboss-t, hogy domborúvá alakítsuk a képet. Ha bárhol valami durvább felületet látunk, akkor mossuk el valamelyik Blur effekttel – például a Soften-nel. Most egy kis színt kell belevinnünk. Ezt egy másik színes réteggel tehetjük meg, amivel aztán majd összekeverjük.



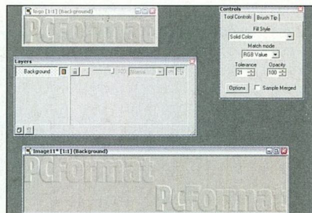
03 Tehát készítsünk egy másik réteget a Layers palettával, és válasszunk ki valamilyen színt. Ez a szín lesz a szöveg háttere a weboldalunkon, úgyhogy lehetőleg ne válasszunk valami nagyon sötét, vagy rikító színt. Fessük be az új réteget a színnel.



04 Most használjuk a Layers paletta csúszkáit, hogy beállítsuk a színes réteg átlátszóságát. Ezzel a domború kép meg fog jelenni a második rétegen. Hangsúlyozzuk: ne vegyük a domborítást túl magas értékre, különben el fogja nyomni a háttér tetején található szöveget. Itt még állítgathatunk a színeken, esetleg egy kicsit világosabbra vehetjük a képet, ha úgy jobban mutat.



05 Mentsük el a munkánkat GIF formátumban. Ha csak így simán alkalmaznánk sokszorosítva háttérnek, akkor az borzasztóan nézne ki – előbb hozzá kell adnunk egy kis helyet, hogy ellensúlyozza a logót. Csináljunk egy új üres képet, ami a grafikánk méreteinek kétszerese – ezt az Image/Resize menüből tudjuk kilesni.

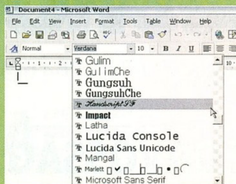


06 Az eredeti képet másoljuk és illesszük be az üres felületre a bal felső, és a jobb alsó sarokba egyaránt. Ezek után a színminta eszközt használjuk a logón, majd ezt a szín alkalmazzuk a bal alsó és jobb felső területekre is. Így a sokszorosítás keresztirányú lesz a háttérben – de nyugodtan kísérletezhetünk más mintákkal is.

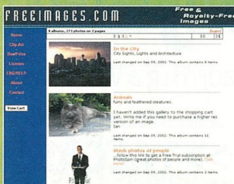
>>A DTP ABC-JE Tippek a papírmunkához.



>A DTP-ket mindig kinyomtatják, ezért nagyon fontos, hogy a benne használt képek megfelelően nagy felbontásúak legyenek. Egy nyomtató sokkal nagyobb felbontásra képes mint egy monitor, úgyhogy ami jól néz ki a képernyőn, az nem biztos, hogy jól néz ki a papíron. A nyomtatótól függően állítsuk az értéket 150-300dpi-re.



>Ne szórjuk tele a DTP munkáinkat több száz különböző betűtípussal – baromi amatőrnek fog kinézni. Ehelyett inkább használjunk egy vagy két típust, és azoknak változtassuk a méretét, dőlését, vastagságát. A végeredmény szemetgyönyörködtető lesz.



>Lehet, hogy jó ötletnek tűnik a hálóról leszedegetni képeket, mégse tegyük ha nem muszáj. Ha muszáj, győződjünk meg róla, hogy nincs-e jogvédelem alatt, még akkor is, ha csak egy körlevélen fognak szerepelni. Ajánlottak az olyan oldalak, mint a **www.freeimages.com**, ahol minőségi képeket kapunk ingyen.

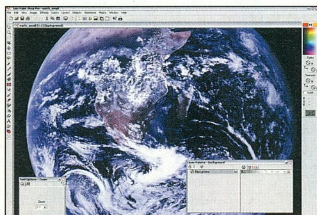
ANYA&CSAVAR

IDE KATTINTS...
Több kell? Itt keresgélj:
http://loriweb.pair.com
http://mardiweb.com/web/
www.pinoy7.com

MÁS ALKALMAZÁSOK
Más programok is képesek erre:
- **Microsoft Publisher**
- **Adobe Photoshop 7**
- **Serif PagePlus 8**

>>PSP ÉS DTP: AZ ISMERETLEN TÖRTÉNET

Lehet, hogy a *PSP* nem egy tördelőprogram, de remekül használható az egyszerűbb DTP munkákhoz.



01 A *PSP 7*-et használjuk egy poszter elkészítéséhez, ami elsős egyetemistákat invitál az Entertainment Society-be (munka helyett). Kezdjük a háttérképpel – egy klasszikus kép a földről, a **NASA**-tól. Szerencsére a **NASA** képeinek nagy része nyilvános, úgyhogy nyugodtan használhatjuk őket.



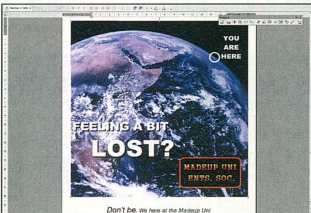
02 Most írjunk be valami szöveget egyszerű, vastag típusú betűvel. Mi egy kört is rajzoltunk, a **Shape** eszközzel, 5 pont széles körvonallal. Csináljunk mindent a saját külön rétegén, így sokkal könnyebb lesz később megváltoztatni a képet. Mi el is neveztük a rétegeket, hogy könnyebben meg tudjuk őket különböztetni.



03 Hogy a fő szöveg kicsit kilógjon a háttérből, adjunk hozzá egy kis árnyékot. Egyszerűen duplázzuk meg a szöveg rétegét (vagy írjuk be újból) és változtassuk meg a színét feketére. Győződjünk meg róla, hogy az árnyék réteg a szöveg mögött van, majd csúsztassuk el egész kicsit átlósan lefelé.



04 Adjuk hozzá az Ents Soc. logóját. A szöveget töltsük ki tarka átmenettel. Először válasszuk a **Gradient**-et a textbox **Styles/Fill** részében, majd kattintsunk rá kétszer, hogy szerkeszthessük. Készítettünk egy fekete, kerekített, vékony szélű négyszöget is a szöveg mögé.



05 Használjuk a *Microsoft Word*-öt a többi szöveghez. Mentsük el a képet, majd illesszük be egy üres dokumentumba; ezt a legtöbb verziószámban az **Insert/Picture/From File**-lal tehetjük meg. A magyarázó szöveget írjuk az oldal aljára, és használjuk a *Word* tipográfiai tulajdonságait, hogy egy kicsit felrázzuk a dolgot.



06 Végül adjunk hozzá egy sarokképet a *Word* **AutoShapes**-el (háromszögek közül) és a **WordArt**-al (a döntött szöveghez). Sokkal több mindent is lehet csinálni a *PSP* és a *Word* kombinálásával vagy egy DTP készítő programmal.

Képek: NASA, The Hubble Heritage Team (AURA/STScI)

Használj Tablet PC-t

Ragadj tollat és ismerkedj meg a Windows új arcával.

Miután felállsz asztalodtól, bárhová magaddal vihetsz egy notebookot – ám kényelmesen használni egészen addig nem tudod azt, míg újra le nem ülsz. A hordozható PC-k megtervezésénél főbb szempont volt, hogy minden testhelyzetben használni lehessen őket.

A készülék írásfelismerése meglepően jó, ám használhatod a helytakarékosabb digitális tintát is. Adott még egy scroll wheel s a kurzorgombok is, plusz az előre leosztott billentyűparancsok, melyek aktiválása nehézkes lenne billentyűzet segítsége nélkül – ilyen pl. a [Ctrl]+[Alt]+[Del].

Néhány modell egy képernyő csupán, – ViewSonic, Fujitsu – más modellek mellé képernyő mögé hajtható billentyűzet is jár – Acer, illetve Toshiba típusok. A legtöbb tálca PC képernyőmérete 10 inch körül mozog, így a készülékek átlagos súlya alig haladja meg az egy, másfél kilót.
A processzorok teljesítménye jónak mondható – 800MHz-1.3GHz közötti órajelek produkálására képesek.

A Windows XP Tálca kiadása a legstabilabb ilyen kiszerelésű rendszer, mellyel valaha találkoztunk. Rajzolhatsz, írhatsz, alkalmazásokat futtathatsz anélkül is, hogy a billentyűzetet hiányolnád.
PCF

>>TÁLCÁN AZ ORVOSSÁG

Mi is lehet olyan jó a Tablet PC használatában?



NAPLÓ
Használd saját kézírásodat. A napló digitális tintaként kezeli azt, amit szöveges formátumba konvertálhatsz.

OLVASGATÁS
A Tablet PC kiválóan alkalmas olvasásra – teljes oldalak megjelenítésére is képes.

JEGYZETELGESS
Jegyzeteket fűzhetsz mindahhoz, amit olvasol – saját kézírásoddal akár.

KÉZÍRÁS REKOGNÍCIÓ
Nem olyan gyors ugyan mintha gépelnél, ám kézírásodat rögtön rögzítheted a *Word*-ben is.

GYORSBILLENYTŰK
Bal, avagy jobb oldalra rendezheted a gyorsbillentyűket – vagy ki is kapcsolhatod azokat.

TOLL ÉS TÁLCA BEÁLLÍTÁSOK
Itt állíthatod be, mit tegyenek a Tálca gombjai, illetve milyen funkciókat rendelsz a tollhoz.

NYISD MEG AZ INPUT PANELT
Pöttyints ide tolladdal, hogy megnyisd az Input Panelt.

INPUT PANEL
Míg be nem kapcsolod a Journal-t, írásaid itt kerülnek rögzítésre.

→ANYA&CSAVAR

→NEHÉZSÉGI SZINT
Elég kemény vagy?

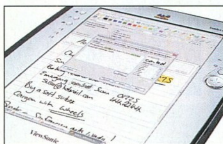


→ELSŐ PILLANTÁSRA
Miben segít ez a tutorial?
- **→Fedezd fel a digitális tinta lehetőségeit**
- **→Ismerd meg a gesztusokat**
- **→Szabd testre Tablet PC-d működését**

→IDŐMEGTAKARÍTÁS
Stressz ellen:
Importáld bármely dokumentumodat elektronikus naplódba, így jegyzetekkel egészítheted ki azt.

>>LENYELNI KÖNNYŰ, DE NEM IS VESZÉLYTELEN

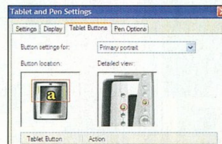
Négy érv a Tablet PC mellet...



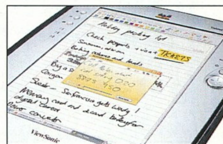
01 Az LJournal program remek eszköz jegyzetelésre. Akárcsak a papír és a ceruza – különbség, hogy így papír nélkül is elboldogulhatsz. Jegyzeteidet pillanatok alatt konvertálhatod elektronikus levél formájába is, és vissza.



02 Ha kézírásoddal szeretnéd használni a készüléket, csupán engedélyezned kell a Write Anywhere opciót. A látható keret folyamatosan tájékoztat a kézmozdulataidat figyelő terület – jelezzük, módosítható – hollétéről.



03 Az opciók hangolgatásával számodra leginkább kényelmes módon kérvényezheted különböző alkalmazások elindítását s kezelését – mint látni fogod, sem billentyűzetre, de még csak a tollra sem lesz mindig szükséged.



04 A Sticky Notes program egyszerű, ám egész hatékony eszköz: rövidebb-hosszabb jegyzeteidet egyetlen fájlként dobhatod be archívumodba, avagy rendelheted más alkalmazásokhoz.

Hess innen, MP3!

ALEMEZEN

Az Ogg Vorbis technológia kardot ránt, sőt döf az mp3 ellenében.

→ANYA&CSAVAR

→NEHÉZSÉGI SZINT
Elég kemény vagy?



→ELSŐ PILLANTÁS
Miben segít e tutorial?
→**Installáld az OggDrop szoftvert**
→**Kódolf Ogg fájlokat**
→**És akkor már hallgasd is meg őket**

→IDŐMEGTAKARÍTÁS
Stressz ellen:
Akár az MP3, az Ogg Vorbis is adatvesztés útján kompresszál, így használata csak tömörítetlen állományok – pl. WAV – lekódolásához javasolt.

Az MP3 már nem újdonság. Napjainkban azonban új tömörítési technológia nyomul előre, melynek neve: Ogg Vorbis. Hasonlóan az MP3-hoz, az Ogg Vorbis is audio információt kompresszál, ám még kisebb adatméretet tud produkálni. A lassan tíz éves múltra visszatekintő MP3-al szemben, az Ogg Vorbis két esszenciális előnnyel is bír.

Először is: az Ogg Vorbis jobb az MP3-nál. Mindkét eljárás a „veszejtős" kompresszió metódust hasznosítja – ez annyit jelent, hogy a tömörítés során kitörlik mindazon adatokat, melyek érzékelésére az emberi fül amúgy is képtelen. Az Ogg Vorbis hátterében álló, új technológia azonban még kristálytiszta mintavételezés tükrében is kisebb fájlokat alkot konkurensénél.

Másodsorban: az MP3 szabadalmaztatott eljárás. Az MP3 jogok a Német illetőségű Fraunhofer tulajdonában vannak, így a cég minden egyes, MP3-ak kezelésére képes hardver és szoftver nyomán részesedést élvez a gyártók által termelt profitból. Az MP3 lejátszók eddig ingyenesen voltak, ám a Fraunhofner komolyan tervezi, hogy licenszkötelessé teszi azokat.

>>Az Ogg csökkenti a zenefájlok méretét, még kisebbre, mint az MP3...

Az Ogg Vorbis ezen túl mindenki számára nyitott, szabadon fejleszthető technológia, mely alig pár éves múlta tekint vissza, s melyet a non-profit Xiph alapitvány hozott létre. Mindez annyit jelent, hogy a formátum használata sosem válik/válhat jogdíjkötelessé. **PCF**

ÉS MÉG TÖBB...

RIVÁLIS

Nem az Ogg Vorbis az MP3 egyetlen riválisa. Itt van az MP3pro, az Advanced Audio Coding (AAC), avagy a Windows Media Audio (WMA). A Windows Media 9 megjelenésével, a Microsoft 20%-os minőségjavulást ígér a WMA fájlok kapcsán. Mindezen formátumok kedvezőbb adatméretet és jobb minőséget produkálnak mint az MP3, ám mindegyikük szabadalmaztatott technológia. Az Ogg Vorbis az egyetlen ingyenes kompresszor, mely hasonló minőségben s hatékonysággal képes dolgozni – éppen ezért oly ígéretes.

MI KELLHET MÉG?

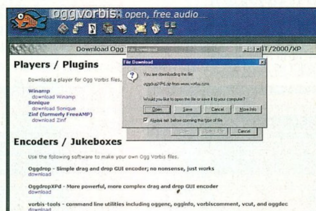
OGG ALKALMAZÁSOK

Ami leginkább megnehezíti az Ogg Vorbis helyzetét, jelen idő szerinti gyenge támogatottsága. Sem a *Windows Media Player*, sem a *Real Player* nem fogja kezelni az új kompresszort, jóllehet a Real Player alkotói ígérik, lejátszójuk egy későbbi verziójában megvalósítják az Ogg Vorbis támogatást is. Mindemellett, a technológia már most folyamatosan bővülő, szuverén szoftvertámogatottságot élvez. Látogass el a **www.vorbis.com** címre – itt megtalálod a kompresszort játszatni s kezelni képes lejátszók, grabberek, kóderek hosszas listáját. Legjobbjaikat megtalálod a korongon. A legnagyobb gond a hardver támogatás – a piac temérdek MP3 lejátszót kínál a vásárlóknak, ám az Ogg Vorbis kezelésére egyetlen modell sem képes. Reménykedésre ad okot, hogy a Frontier Labs, – **www.frontierlabs.com** – illetve iRiver – **www.iriver.com** – nevű gyártók ígérik: új generációs termékeik az Ogg Vorbist is támogatni fogják. S mondá' Palpatine: „Legyen Úgy... Jedi."

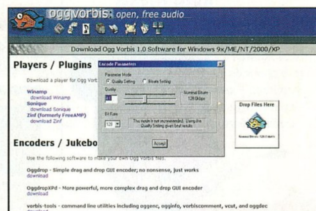


>>OGGOZZ EGY KIS ÖRÖMÖT

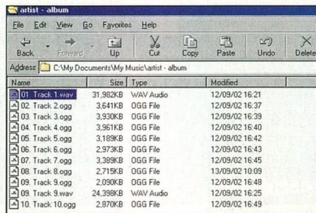
Az Ogg kompresszió egyszerű – csak megmosod a hajad, és már hallgatod is.



01 Installáld fel az *OggDrop* nevű szoftvert a korongról. Választhatod az alapverziót, avagy a *OggDrop XPD*-t is. Mindkettő remekül működik, ám érdemes lehet az alapverzióval kezdened.



02 Most egy *OggDrop* dialógust látsz. Az Ogg Vorbis kompresszió tízes skálán határozza meg a minőséget, ahol 4-es érték a 128Kbps-en kódolt MP3 minőségének feleltethető meg.



Name	Size	Type	Modified
01. Track 1.wav	31,982KB	WAV Audio	12/09/02 16:21
02. Track 2.ogg	3,641KB	OGG File	12/09/02 16:37
03. Track 3.ogg	3,930KB	OGG File	12/09/02 16:39
04. Track 4.ogg	3,961KB	OGG File	12/09/02 16:40
05. Track 5.ogg	3,189KB	OGG File	12/09/02 16:42
06. Track 6.ogg	2,973KB	OGG File	12/09/02 16:43
07. Track 7.ogg	3,389KB	OGG File	12/09/02 16:45
08. Track 8.ogg	2,715KB	OGG File	13/09/02 10:09
09. Track 9.ogg	2,090KB	OGG File	12/09/02 16:48
09. Track 9.wav	24,398KB	WAV Audio	12/09/02 16:25
10. Track 10.ogg	2,870KB	OGG File	12/09/02 16:49

03 Keresd meg a lekódolni kívánt állományt, majd pakold rá az *OggDrop* dobozra. A kompresszor elvégzi a műveletet, az elkészült Ogg Vorbis fájlt megtalálod a forrásfájl tárolására is használt címen.



04 Nincs más hátra, mint meghallgatnod első Ogg Vorbis fájlodat. A korongon megtalálod a *Winamp* legújabb verzióját – ismeri s kezeli a formátumot, használd bátran!



→NEHÉZSÉGI SZINT
Elég kemény vagy?

→ELSŐ PILLANTÁS
Miben segít ez a program:
- →**Készíts dalokat**
- →**Készíts hangmintákat**
- →**Birtokold a hiphop Lookot!**

→IDŐMEGTAKARÍTÁS
Stresszoldó tippek, hogy könnyebben menjen a munka: **Új sávok kellenének? Ments el eddigi munkádat WAV formátumba, majd importáld újra egyetlen sávba.**

→IDE KATTINTS...
Több kell? Itt keresgélj:
www.ejay-uk.com
www.intermusic.co.uk
www.samplenet.co.uk

→MÁS ALKALMAZÁSOK
Más programok is képesek erre:
- →**Acid Music: £64**
- →**Magix Music Maker 7: £20**
- →**Making Waves: £40**

HipHop eJay

ALEMEZEN

Jó volna 10 tonna aranyban megénekelni, mekkora nagy laza vagy? Kapaszkodj: a *HipHop eJay* sztárt csinál belőled!

Hallgattad-e már valaha Eminemet és mondtad-e magadban: „Ezt én is meg tudom!" Volt-e már úgy hogy Limp Bizkit rap betéttel büntetett a sors, s felismerted: „Ez égő, ennél jobbat tudok!" Amennyiben a fenti kérdésekre válaszod igen, úgy célszerű lenne megmutatnod, miről is kell, kellene szólnia a rapnek. Akár a gangszta, akár a napfényrap, akár az utcai odamondogatós stíl az igazán kedvedre való önkifejezési forma, a *HipHop eJay* – a korongon megtalálod – megindíthat téged. S persze a családot is, ám ezért felelősséget – hahaha – már nem vállalunk.

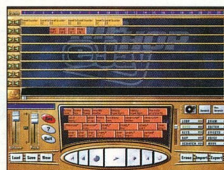
A program kezelhetősége áldásos módon távol esik a zavarba ejtően összetettől, használatához pusztán hangodra, s némi türelemre lesz szükség. Egy nóta felépítéséhez kiválasztod a kedvedre való dobokat és megfűszerezed némi hangszeres támogatottsággal. Noha a program kezelhetősége kezdők számára is könnyen elsajátítható, mégsem játék az – ismeri, s kezeli a zeneszerkesztők egyezményes formátumait is – pl. WAV – így az itt elkészített nótákat bármely más, arra alkalmas alkalmazással tovább finomíthatod, avagy CD-re égetheted szerzeményeidet. **PCF**

>>DOBOK EGY HÁTAST

A *HipHop eJay*-vel pillanatok alatt készíthetsz dob alapokat.



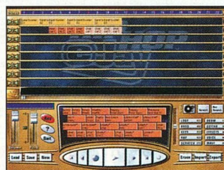
01 Kezdjük a dobokkal. Klikk a **Loop**-ra, majd dupla klikk, hogy hallhasd a szekvenciákat. Válaszd ki a kedvedre valót és húzd azt a Track1-re.



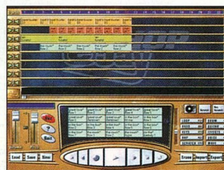
02 Adott sávra több loopot is lerakhatsz. A fenti példán az egyes sávon szólnak a dobok, a kettesen pedig a basszus.



03 Ha adott ideig szeretnéd ismételtetni a loopot, a [Shift] nyomva tartása mellett jelöld ki a kívánt szekvencia összes komponensét.



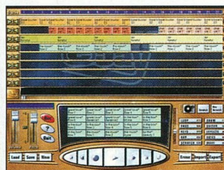
04 Klikk a mezőre, ahová be szeretnéd illeszteni az ismétléseket – a beillesztést a [Ctrl]+[V] kombinációval éred el.



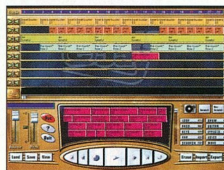
05 Húzz be ráadásként még pár hangszert – billentyűk, gitárok, amit csak kedved tartja – fokozandó a szekvencia karakterét, súlyát.



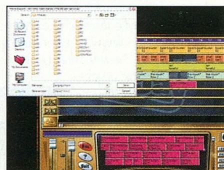
06 Egyszerre több sávról is készíthetsz kópiát. [Shift]+klikk a kívánt hangminták meghatározásához, majd [Ctrl]+[C] a kimásoláshoz.



07 Klikk a mezőre, ahová be szeretnéd illeszteni az újabb ismétlést – Ctrl+V kombináció.



08 Nem csak hangszeres loopokat találsz itt – az *eJay* effektbankjában számtalan érdekességet, atmoszférikus hatásokat hallhatsz!



09 Mikor a nóta készen áll, exportáld azt WAV formátumba más zeneszerkesztők, avagy valamely CD író program számára.



>>A dobok felépítésétől a rögzítésig – döbbensz te majdan le, mily egyszerű agyontaposni a toplistákat...

EGY ÚJ STÍLUS

BIRTOKOLD A HIPHOP LOOKOT!

Úgy döntöttünk, a HipHop eJay-t a Legvégső Próbatételnek is alávetjük, hrhrhrhr! Mi hogy nézünk ki gangxtaként?

HIP HOP SATYESZ

Egy efféle kalpag sokat dob megjelenéseden. Ja, és ha nézeteltérésbe keveredsz egy konkurens banda főrapperével, csak megfordítod és olyan leszel, mint egy kamion.

GANGJELEK

Gondosan gyakorold be a gesztusok helyes formáját, ellenkező esetben pár botor lélek még cserkésznek néz. Akkor aztán BANG!

PIA

A gyakorlott gangszta jól tudja, hogy hiphop partin csak s kizárólag mit illik fogyasztani. No persze sznobok sem vagyunk.

CSIRIBIRI SUPPORT

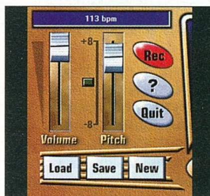
Tíz-húsz kiló fém nyakba, orrlyukakba illetve csuklóra már súrolja az elfogadható mennyiséget.

BUGGYOSGATYÓ

Minél buggyosabb a gatyó, annál gangsztább a gangszta. Feltétlenül keríts még valahonnan egy bicikliláncot, melyet buggyosgatyódra erősítvén nagy megelégedéssel tárhatsz a beavatatlan tekintetek elé.

>>HIPHOP TRÜKKÖK

Hasznos fogások, hasznos hatások...



PITCH CSATÁK

A Pitch Control segítségével valós időben módosíthatod a sávok sebességét – gyorsításhoz told fel, lassításhoz húzd le a kart. Ilyen egyszerű, ilyen nagyszerű. Egy sáv lassítása az esetlegesen már rögzített szöveg tempóját s így hangszínét is módosítja.



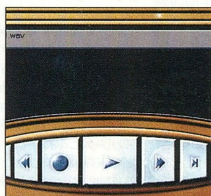
LEMEZGYILOK

A *HipHop eJay* egy egészen ügyes, jól használható szimulált lemezjátszót is rendelkezésedre bocsát. Ezt aztán masszírozhatod reggelig, te előbb fáradsz el, mint ő. A **Rec Scratch** opcióval bármikor rögzítheted már kiforrott ötleteidet.



ÚJRASCRATCH

A főablakból is tudsz scratchelni. Klikk a **Rec Scracth** gombra, mozgasd az egeret mint őrült, és halld füleiddel a rendszerint egészen hatásos eredményeket. Klikk ha már végeztél, s az *eJay* automatikusan hozzáadja a rögzített mintát a **Scratch** hangbankhoz.



WAVOT NEKI!

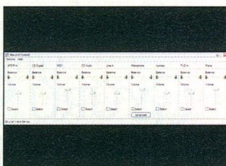
Az *eJay* más zeneszerkesztőkkel készült, avagy netről letöltött WAV-okat is kezelni képes, így a tempók összeklappoltatása után – ebben az *eJay* nagy segítségedre lesz – hatékony módon portálhatsz hangmintákat oda-vissza alkalmazásaid között.

>>A HANGOK IS MEGMONDTÁK

Eleged van az *eJay* beépített hangjaiból? Készíts szöveget s újabb hangmintákat pusztán egy mikrofon segítségével.



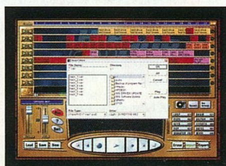
01 Mindenekelőtt győződj meg számítógéped beállításairól. Klikkelj a tálcán látható kis hangszóróra, majd ott **Options/Properties**. Klikkelj most a **Recording** gombra és ellenőrizd, hogy a **Microphone** melletti box ki van pipálva.



02 Keresd meg a kívánt bemenetet, és pipáld ki azt. Mi most hangkártyánk mikrofon bemenetét használjuk. Amennyiben szükséges, állítgasd a hangerőt – a túl hangos, túl halk beállításokat egyaránt kerülnöd érdemes. Bemenet gyanánt válaszd a **Wave** opciót.



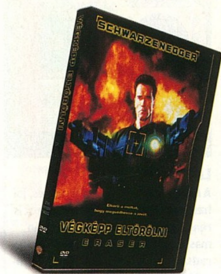
03 Amikor a Record gombra kattintasz, a program négyig számol, mielőtt elkezdené a tulajdonképpeni rögzítést. Nincs más hátra, mint jól belemondani a mikrofonba az őszintét. Az *eJay* automatikusan rögzíti a mintát hangbankjába.



04 Ha szeretnél MP3 formátumú állományokat is felhasználni nótádhoz, őket konvertálnod WAV-ba. Javasoljuk a remek *MusicMatch Juke Box*-ot – megtalálod a korongon. Klikk az **Import** parancsa, majd keresd ki az átkonvertált fájlt.

A DVD HAZAI SIKERTÖRTÉNETE

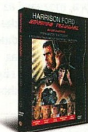
Írásunkban összefoglaljuk mit érdemes tudni arról az adathordozóról, amely megteremtette a Magyarországon is egyre kedveltebb és elterjedtebb házimozizás fogalmát...



Magyarországon 1998 tavaszán az InterCom jóvoltából kerültek az üzletekbe az első magyar feliratos DVD-lemezek, majd ősztől rendszeressé váltak a megjelenések. Év végén már ötvenhárom filmből lehetett válogatni. Az azóta eltelt négy évben hihetetlen mértékben kiszélesedett a DVD-piac. 1999-ben kétszáztizennyolc, 2000-ben kétszázharmincöt, 2001-ben négyszázhárom, ez év őszéig pedig már hatszázharmincegy film került az üzletekbe. Így pillanatnyilag több mint 1500(!) DVD-ből válogathatunk. A megjelenések száma havi ötven körül van. S ami még ennél is lényegesebb, nemcsak a filmek száma növekedett örvendetes mértékben, de a kínálat is változatosabb lett. Szinte nincs is olyan műfaj, amivel ne találkozhatnánk DVD-n, legyen az akciófilm, vígjáték, rajzfilm, dráma vagy épp fitness program.

Nem csoda hát, hogy bár napjainkban a képmagnók aránya a hazai háztartásokban 65%, a DVD 3%-ával szemben, a lemezeladási adatok mégis azt támasztják alá, hogy a DVD-tulajdonosok igen komoly vásárlóerőt képeznek. Mert míg 2001-ben Magyarországon csak minden második videós háztartásban vásároltak egy VHS-kazettát, addig ugyanebben az évben egy DVD-lejátszóra már több mint tíz eladott lemez jutott, s ez a szám idén megduplázódott. 2001-ben négyszer annyi volt az összes értékesített DVD mennyisége, mint két évvel korábban.

A DVD másik nagy előnye a VHS-sel szemben, hogy jóval többféle film jelenik meg rajta. Mivel a formátum lehetővé teszi, hogy egy lemezre többféle szinkron és felirat felkerülhessen, bevett szokás, hogy a filmek pán-európai kiadásban jelennek meg. Ennek különleges jelentősége abban van, hogy mivel több ország osztozik az adott lemezen, így a stúdiók a megtérülést is csak nagyobb régióra öszszegezve figyelik. Ez teszi lehetővé, hogy olyan filmek is eljussanak végre hozzánk, amelyek kiadása a videokazetta idejében lehetetlen vállalkozás lett volna. Igazi klasszikusok, filmtörténeti relikviák, egykori sikerfilmek, B-horrorfilmek kerülhetnek fel az igazi filmrajongók polcára.



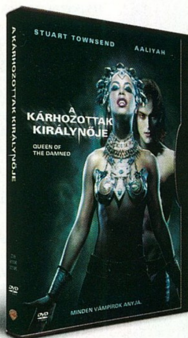
A filmek túlnyomó többsége ugyan külföldön készül, de ma már egyre több hazai gyártású DVD közül is válogathatunk. Egyes itthoni kiadók nagy hangsúlyt fektetnek például a magyar rajzfilmek kiadására, így sorra megjelentek DVD-n gyerekkorunk nagy kedvencei (*Macskafogó*, *Vuk*, *Mézga család* stb.). A független stúdiók filmjei is általában itthon készülnek – a magyar DVD-készítés büszke lehet az olyan kiadásokra, mint az *Amerikai pite*, a *Taxi*, az *U-571* vagy az *Elizabeth*.

Hazai igények

Nem túlzás kijelenteni, hogy ma mindenki találhat ízlésének megfelelő DVD-t, ráadásul egyre igényesebb kiadásban. A forgalmazók többsége ugyanis Magyarországon is felfedezte a formátumban rejlő lehetőségeket, és igyekszik DVD-it minél jobb hang- és képminőséggel és minél érdekesebb kiegészítő anyagokkal megjelentetni.

Kezdetben a kisebb európai nyelvek, így a magyar is hátrányos helyzetben voltak: szinkron csak ritkán került föl a lemezekre, s a feliratokkal is akadt probléma, ugyanis a külföldi stúdiók nem a már meglévő, itthon készült fordítást használták. Ez a helyzet napjainkra szerencsére rendeződött. Bár eleinte csak a Buena Vista lemezein volt megszokott a szinkron, addig mára a legtöbb, korábban ettől elzárkózó stúdiót is sikerült meggyőzni a magyar hangsáv fontosságáról. Így egyre nagyobb számban jelennek meg olyan DVD-k, amelyek a magyar felirat mellett magyar szinkront is tartalmaznak. Ugyancsak a kiadók rugalmasságát igazolja, hogy ma már az extrákhoz is egyre több esetben készül fordítás, és egyre több ízben találkozhatunk magyar menükkel.





A kiadók munkáját dicséri a kultuszfilmnek számító *Gyalog-galopp*, amelynek zseniális extráit magyarul is élvezhetjük, a *Pearl Harbour – Égi háború* vagy *A Gyűrűk Ura – A Gyűrű Szövetsége* bővített extra változata, amelyen nem is egy, hanem két magyar nyelvű hangsáv is felkerült (Az 5.1 Dolby Digital EX mellett először a magyar DVD-zés történetében 6.1 DTS ES hang is).

A csúcson

Az eladási listák élmezőnyében csupa látványos amerikai szuperprodukciót találunk. A *Mátrix* eladott mennyisége becslések szerint az év végéig eléri a harmincezret, de a *Gladiátor*, a *Star Wars* –

↘A VILÁG FELOSZTÁSA
Régiókódok szerint

1-es régió: Amerikai Egyesült Államok, Kanada
2-es régió: Európa, Japán, Dél-Afrika, a Közel-Kelet, Egyiptom
3-as régió: Délkelet- és Kelet-Ázsia, Hongkong
4-es régió: Ausztrália és Óceánia, Közép- és Dél-Amerika, Karib-térség
5-ös régió: a volt Szovjetunió területe, Afrika, Észak-Korea, Mongólia
6-os régió: Kína
7-es régió: nem használják
8-as régió: nemzetközi területek

Ezeken kívül léteznek úgynevezett régiófüggetlen, 0-ás kódú lemezek is.

A GYŰRŰK URA
A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE



EGY KIS DVD TÖRTÉNELEM:

- ➔1996. november: megjelenik az első DVD lejátszó Japánban
- ➔1996. november: megjelenik az első DVD-ROM a Fujitsu-tól
- ➔1996. november: megjelennek az első DVD lemezek Japánban (elsősorban zenei felvételek)
- ➔1996. december 20.: megjelennek az első mozifilmek DVD-n Japánban
- ➔1997. március: megjelennek az első DVD lejátszók Európában és az USA-ban

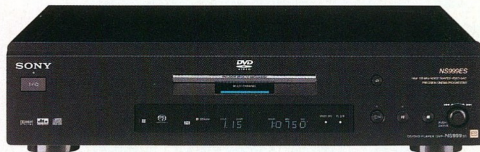
1997. március 19.: megjelennek az első mozifilmek DVD-n az USA-ban

Mind a Warner Home Video kiadásában:

- ➔A Bérgyilkosnő
- ➔Szárnyas fejvadász
- ➔Végképp eltörölni
- ➔A szökevény

Két hét alatt több mint 19 000 db DVD lemezt adtak el

- ➔1999. végén megjelenik az első DVD felvevő Japánban





Baljós árnyak vagy *A Gyűrűk Ura – A Gyűrű Szövetsége* DVD-változata is túl van már a huszonötezres álomhatáron. Valamelyest lemaradt mögöttük – de tízezer darab fölött van – a *Harry Potter* és a *Bölcsek Köve, A múmia visszatér* vagy a *Pearl Harbour – Égi háború is*. A eladási listák legalján aztán szerepelnek olyan DVD-k, amelyekből alig néhány tíz darabot értékesítenek, de azért átlagosan egy-egy mozifilmből két-háromezer fogy.

A DVD lemezek ára

DVD hazai megjelenésekor a DVD-k ára 5 000 és 10 000 forint közötti áron mozgott. Ez az ár a műsoros videokazettáéhoz képest szokatlanul magas, annak két-háromszorosa volt. Ez azóta folyamatosan lefelé mozog, az inflációt is figyelembe véve elmondható, hogy az árak jelentősen mérséklődtek. 7 000 forintnál többet csak ritkán, általában díszkiadások vásárlásakor kell kifizetnünk az üzletben. Tavaly óta pedig egyes forgalmazók akciós áron is kínálnak DVD-ket, amelyek ára négyezer forintra csökkent.

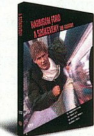
A hazai gyártású DVD-k árai drasztikusan zuhantak a kezdeti öt-hatezer forinthoz képest, ezeket ma már akár két-háromezer forintért, tehát VHS-kazetta árában megvehetjük. Sőt, egyes házimozis újságokban ajándék mellékletként is beszerezhetünk pár mozifilmet DVD-n.

Mozi a nappaliban

„A házimozi a milliomosok kiváltsága." Sok ember fejében még ma is él ez a tévhit. Tény, hogy az otthonunkba vásárolható szórakoztatóelektronikai berendezések árának felső határa a csillagos ég, de ha jobban átgondoljuk, a DVD-filmek élvezetéhez nincs másra szükségünk, mint egy akár már 30 ezer forintért – egy átlagos videó áráért – beszerezhető DVD-lejátszóra. Ez rácsatlakoztatható régi tévékészülékünkre, és már indulhat is a film. Tehát minimális összegből meg van egy alap házimozi, akár kezdődhet is a filmgyűjtés. Az pedig, hogy aztán ezt ki mennyire akarja bővíteni, már tényleg igény, luxus és pénztárca dolga.

Az már csak hab a tortán, hogy a DVD-lejátszók egytől-egyig alkalmasak zenei CD-k lejátszására is. Természetesen az élmény fokozható egy erősítő, néhány hangszóró, egy szélesvásznú televízió vagy projektor, no meg egy kényelmes karosszék segítségével. Ne keseredjen el az sem, akinek ezekre a kiegészítőkre jelenleg nincs pénze, hiszen ezeknek az ára napról-napra csökken!

Te kis hamis



A DVD-ket egy a VHS-kazettáknál használtnál intelligensebb, kétlépcsős (analóg és digitális) másolásvédelmi kóddal látják el, ezzel is megnehezítve a hamisítók dolgát.

A kalózkodás mindezek ellenére a DVD esetében is létező jelenség. Sok helyen (internetes fórumok, bolhapiac) kínálnak hónapokkal a hazai megjelenés előtt olcsóbb másolt lemezeket. A hamis DVD-k azonban szinte kivétel nélkül csalódást keltenek: a rajtuk lévő magyar feliratok kritikán aluliak, e lemezek általában csak a filmet tartalmazzák, nincsenek rajtuk extrák, s a kép- és hangminőségük is hagy kívánnivalót maga után. Ezek ismeretében egyáltalán nem is tűnik kevésnek az a három-négyezer forint, amennyiért a kalóz DVD-ket árusítják. A régiókódok is segítenek a kontrollálatlan DVD-behozatal megfékezésében. A DVD-Video szabvány kialakításakor a világot nyolc régióra osztották fel. Ezek a régiók jelzik, hogy az adott lemezt a világ mely területén kívánják forgalomba hozni. Magyarország – akárcsak a többi európai állam – a 2-es régióhoz tartozik. Ezt a felosztást az indokolta, hogy a világ eltérő pontjain eltérő időpontokban kerülnek a mozikba a filmek, és ez előrevetíti, hogy a video és DVD-bemutatók sem egyszerre történnek. Így nincs értelme például Amerikából behozatni DVD-n a nálunk még mozikba sem került filmeket, hiszen azokat nem tudjuk megnézni. A gyakorlatban persze lehetőség van arra, hogy asztali DVD-nket régiófüggetlenítsük, azon viszont érdemes elgondolkodni, érdemes-e. Ugyanis a más régiókba szánt lemezeken nem találhatunk se magyar szinkront, se feliratot, így e korongok csak azoknak nyújtanak maradéktalan szórakozást, akik jól beszélnek angolul vagy más idegen nyelven. Arról nem is beszélve, hogy a nagy filmek esetében egyre gyakrabban van hazánkban is a DVD-megjelenés a világpremierrel egy időben.

A tavalyi év legnagyobb sikermozijának DVD kiadása óriásit tarolt - még itthon is.

A nagyobb filmstúdiók mindent elkövetnek azért, hogy a DVD ne jusson a CD sorsára. Egyrészt ügyelnek a DVD-lemezeknél a helyes ár-érték arány megtalálására – magyarul megpróbálják az árakat olyan alacsony szintre eljuttatni, hogy senkinek se legyen érdeke hosszú órákat áldozni kétes minőségű változatok letöltésére az Internetről. Ugyanakkor megpróbálják megakadályozni, hogy a filmek egy *Napster*-hez hasonló cég kezébe jussanak. Ezért legtöbbjük megteremtette a lehetőségét annak, hogy filmjeiket az Internetről néhány dollárért le lehessen tölteni. Olyan kezdeményezéseknek adtak engedélyt filmjeik használatára, mint a Movielink, az Intertainer és a CinemaNow. Ezek egytől-egyig olyan cégek, melyek az Internet segítségével közvetlenül a fogyasztók otthonába szállítják a filmeket, miközben tiszteletben tartják a szerzői jogokat. Ezzel a ma még gyerekcipőben járó formával, mely idővel felválthatja majd a klasszikus kölcsönzést, sikerülhet a hamisítók tevékenységét visszaszorítani. **PCF**

HANG-FORMÁTUMOK



Mono:
1 csatorna
Sztereo:
2 csatorna
Dolby Surround:
3+1 csatorna
Dolby Digital:
5 + 1 csatorna
Dolby Digital EX:
6+1 csatorna
DTS (Digital Theater System):
5+1 csatorna
DTS ES (Digital Theater System Extended Surround):
6+1 csatorna



A HÓNAP FILMJE



A GYŰRŰK URA – A KÉT TORONY

J. R. R. Tolkien trilógiája, *A Gyűrűk Ura* 1954-es megjelenése óta olvasók millióit nyűgözi le szerte a világon. A legenda második része elevenedik meg most a filmvásznon Peter Jackson nagyszabású vállalkozásának köszönhetően.

Eredeti cím: The Lord of the Rings: The Two Towers **Rendező:** Peter Jackson **Operatőr:** Andrew Lesnie **Forgatókönyv:** Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair, Peter Jackson **Zene:** Howard Shore **Szereplők:** Sean Astin, Cate Blanchett, Viggo Mortensen, Elijah Wood **Forgalmazó:** InterCom

Az aprólékosan kidolgozott világ a maga rendkívüli tájaival és lényeivel óriási kihívást jelentett a filmesek számára, és a technika több, mint négy évtizedes fejlődésére volt szükség ahhoz, hogy méltóképpen jelenhessen meg a rajongók előtt. Peter Jackson egyike volt azoknak, akikre fiatal éveikben nagy hatást gyakorolt a könyv. „Egyetlen célom volt: elvinni a nézőket Középfölde fantasztikus világába úgy, hogy az hiteles és felkavaró legyen – mondja. – Azt akartam, hogy a könyv összes jelentős mozzanata helyet kapjon a filmben, és a modern technika révén olyan élménnyel ajándékozzuk meg a nézőket, amelyben eddig nem lehetett részük. Hét évet töltöttem az életemből ezzel a filmmel, minden kockájába a szívemet adtam. De ez a legkevesebb, amivel Tolkiennek és rajongóinak tartozunk."

A trilógia második része kitágítja a *Gyűrű Szövetségében* megismert Középfölde határait. Mark Ordesky ügyvezető producer így vélekedik erről: „*A két toronyban* a kamera jóval többet láttat Középföldéből. Végre megpillanthatjuk Mordort, Rohant és a többi helyszínt, amelyekről azelőtt csak a szereplők beszélgetéseiből hallottunk. És megjelenik Gollam is, akit nem nevezhetünk szimplán 'kreatúrának', hisz legalább olyan fajsúlyos és meghatározó, mint bármelyik főszereplő." Ő és Szilszakáll, a járni és beszélni tudó faaggastyán lettek A két torony új digitális karakterei, akiket a wellingtoni WETA Digital stúdióiban keltettek életre. Ráadásul a film egyik elsöprő erejű jelenetében megelevenedik a helm-szurdoki csata is, amelyben uruk-hai orkok ezrei rohanják meg a rohani erőket. A már-már tablószerű jelenetet élő akciók, miniatűr modellek és a WETA Digital MASSIVE elnevezésű szoftvere segítségével keltették életre. „A *Gyűrű Szövetségében* látottakhoz hasonló mértékben alkalmaztuk a programot, de ebben a részben tízezer főnyi, Massive vezérelte uruk-hai had menetel a völgyön át a szurdok felé. Félelmetes látvány" – mondja Jackson, akit az első vázlatoktól a végső megformálásig az a cél vezérelt, hogy Tolkien világát a lehető legrealisztikusabban vigye vászonra.

Richard Taylor, a WETA vezetője úgy készült a munkára, mint egy tábornok az előtte álló háborúra. Több mint 120 technikusból álló csapata hat nagy csoportra oszlott attól függően, milyen szakértelmet kívánnak a megvalósítandó feladatok, a lények, a speciális effektusok, a sminkek és maszkok, a páncélok és fegyverek, a makettek és nem utolsósorban a modell-effektusok.

A komputergrafikával készített figurákkal a cég speciális részlege, a WETA Digital foglalkozott, ám még mielőtt a WETA elkezdhette volna a munkát, Tolkien leírásait háromdimenziós képekké kellett alakítani. Erre a feladatra azt a két művészt kérték föl, akik talán a legjobban ismerik az író világát: Alan Lee és John Howe illusztrálták ugyanis a trilógia Harper Collins-féle, díjnyertes kiadását.

A legnagyobb feladatot a csatajelenetekben felvonultatott fegyverarzenál elkészítése jelentette. A fegyvereknek ugyanis nemcsak funkcionálisnak, de biztonságosnak és kényelmesnek is kellett lenniük. Fontos volt, hogy a harci eszközök középkori hangulatot árasszanak, ezért a kardok, pallosok és páncélok mind-mind kézi munkával készültek. A WETA felépítette saját öntödéjét, ahol két fegyverkovács, Stu Johnston és Warren Green hosszú heteken át saját kezűleg öntötte ki a filmben látható fegyverek acél prototípusait.

Ezek alapján készült el azután az a 48 ezer harceszköz, amelyet Tolkien középföldi népei, a törpök, az orkok, az uruk-hai-ok, a rohaniak és a gondori emberek viselnek a vásznon. Taylor és John Howe tervező sajátos hangulatú, de az 500 évvel ezelőtti haditechnika szintjén álló fegyverarzenálját gumiból öntött, de fémszínű festékkel kezelt, speciális szerszámok és kellékek egészítették ki.

PCF

PCF Vélemény

„Hihetetlen vizuális élményként üdvözöltük már az első részt is, pedig ami most következik, az minden eddigit felülmúl."

8 MÉRFÖLD (8 MILES)

Rendező: Curtis Hanson **Forgatókönyv:** Scott Silver **Operatőr:** Rodrigo Prieto **Zene:** Eminem, Dr Dre, Jay-Z, Rakim, Kid Rock **Szereplők:** Eminem, Kim Basinger, Brittany Murphy **Forgalmazó:** UIP-Duna Film

Detroit, 1995. A bukott birodalom egykoron előkelő negyedei indultak pusztulásnak, miután a fehérek elmenekültek, mert már nem bíztak a fejlődés folyamatosságában. Detroit nem volt többé prosperáló iparváros, és amikor itt tört ki Amerika történelmének egyik legvéresebb etnikai zavargása, a várost átszelő 8 mérföld nevű sztráda e megosztottság jelképe lett, hiszen elválasztotta a belvárost a peremkerületektől, s kijelölte a határvonalat a feketék és a fehérek között.

Az Oscar-díjas Hanson ebbe a környezetbe helyezte megrázó történetét, amelyhez egy tősgyökeres detroiti srácot szerzett meg főszereplőnek. Eminem ugyan Missouriban, Kansas Cityben született, de a T-modell városában nőtt föl, és kezdett rappelni. A fehérbőrű szóhadaró már több fölkérést is kapott filmszerepekre, de most először érezte olyan közelinek a forgatókönyvet, hogy vállalata, a vásznon is kiadja zaklatott gyermekkora miatt érzett dühét. A közönség és a szakma pedig hálás az őszinte alakításért. Több mint ötvenmilliós bevétel az első amerikai hétvégén, és egyöntetű elismerés a kritikusok részéről, akik odáig merészkedtek, hogy Eminemet Elvisnél is nagyobb énekes-zenésznek nevezték. A királyt ugyanis csupán marketing célokból szerepeltették filmekben, míg Marshall Mathers ugyanolyan lelkesen nyomta a kamerák előtt, mint mikrofonnal a kezében szokta, így filmjével valószínűleg többet használ majd a rapnek, mint „színész-Presley" a rock and rollnak.

KÉMKÖLYKÖK 2 (SPYKIDS 2)

Rendező: Robert Rodrigez Forgatókönyv: Robert Rodrigez **Operatőr:** Robert Rodrigez **Zene:** Robert Rodrigez, John Debney **Szereplők:** Antonio Banderas, Carla Gugino, Danny Trejo, Steve Buscemi, Bill Paxton **Forgalmazó:** UIP-Duna Film

Carmen és Juni hatalmas kalamajkából mentették ki szüleiket legutóbbi küldetésük alkalmával. Érthető, hiszen remek kém-géneket örököltek. De most sokkal hajmeresztőbb találmányok és jóval klasszabb ketyerék állnak rendelkezésükre, mint a múltkor, a játszma tétje azonban hatalmasabb, mint gondolnák...

„A Kémkölykök második része attól pörög annyira, hogy szinte az összes ötletemet egyszerre valósítom meg benne." – nyilatkozta Rodriguez, aki elvetett minden korábbi szabályt, beleértve a hagyományos filmkészítés elveit is. Akárcsak egy klasszikus szerzői film esetében, Rodriguez fantáziája és humora az alkotói folyamat minden aspektusában érvényesült. Nagy hangsúlyt helyezett arra is, hogy a film kifejezze a család iránt táplált szenvedélyes érzelmeit, és azt, hogy az otthon melege mit jelent a gyerekek számára.

Rodriguez ráadásul a forgatás megkezdése előtt visszaült a tervezőasztalhoz, és teljesen új kémketyeréket alkotott a film számára. Olyan elmés szerkentyűk ezek, amelyek erőszak helyett játékos leleményességgel küzdik le a gonoszokat. Továbbfejlesztette az előző rész technikai csodáit, sőt ezeket saját gyermekei bevonásával tökéletesítette. Ily módon a szállítóeszközök ugyanúgy teljesen új tulajdonságokra tettek szert, mint a megfigyelésre vagy az önvédelemre szolgáló kütyük.

PICARD KAPITÁNY MAJDNEM LEMARADT AZ ENTERPRISE-RÓL

Patrick Stewart, a *Star Trek* sorozat legendás Picard kapitánya kis híján kimaradt a következő mozifilmből, a *Star Trek: Nemezis*-ből (*Star Trek: Nemesis*, hazai bemutató: 2003. március 6.), amely már csak azért is szomorú lett volna, mert az egész cselekmény a kapitány személye körül forog. „Egyszerűen olyan kevés pénzt ajánlottak a szerepért, hogy komolyan elgondolkodtam – meséli Stewart. – Aztán rájöhettek, hogy ez rossz vicc, és helyesbítették az összeget." Az új *Star Trek* mozifilmben Picard kapitány a legveszélyesebb ellenséggel kerül szembe: saját magával, illetve a klónjával, aki fiatal, ambiciózus, és el akarja pusztítani a Földet. **(UIP)**

HÍREK

http://entertainment.msn.com/photos

DIESEL JÁTÉKFEJLESZTŐ CÉGET ALAPÍT

Vin Diesel akciófilmszínész bejelentette, hogy saját videojáték-céget alapít. Döntését a filmjeihez kötődő számítógép-programok feletti csalódásával magyarázta. Véleménye szerint ezek a játékok borzasztóak. Diesel gyermekkora óta szenvedélyes videojátékos, és olyan játékokat akar létrehozni, amelyekkel maga is szívesen töltené az idejét. Cége a Tigon Games nevet viseli majd, első fejlesztése pedig a Perrone kalandjáték lesz, amelyben a felhasználó visszamehet az 1970-es évekbe, ahol egy rendőrtiszt bőrébe bújva kell majd végrehajtania küldetését. **(BBC)**

POTTER TITKAI

Miközben a világ a Harry Potter és a Titkok Kamrája lázában ég, a varázslótanoncok rajongóit legalább ennyire izgatja, hogy vajon mikor olvashatják már a történet ötödik részét. J. K. Rowling, aki egyre rejtélyesebb nyilatkozatokkal zavarja össze a türelmetlen olvasókat, most elárult valamenynyit a féltve őrzött titokból. Az, aki megfizeti, 93 szót olvashat a Harry Potter és a Főnix-rend című kötetből. A kis lapot, amelyen a bűvös szavak szerepelnek a Sotheby's fogja elárverezni, a bevételt pedig a Book Aid, az a jótékony alapítvány kapja, amely a világ legszegényebb fejlődő országaiba szállít gyerekkönyveket. Az ötödik kötet egyelőre a bizonytalan jövő: az viszont már biztos, hogy a Titkok Kamrája elképesztő sikert arat az egész világon. **(IC Press)**

KÖNYVSAROK

Helen Fielding
Nagy szerelmem története



Ha megszeretted Bridget Jonest, kedvelni fogod Rosie Richardsont is, aki egy menekülttábort vezet Afrikában. Fieldingtől kicsit szokatlan ez a helyszín, de Rosie sem marad sokáig távol Londontól. Nemrég ugyan éppen innen és dühös vőlegénye elől menekült a harmadik világba, de most vissza kell térnie, mert a lágerben éhínség tombol. Rosie-nak gazdag és közismert személyeket kell rávennie az adakozásra, a Hírességek Klubjában azonban ez nem egyszerű feladat. A tét duplán nagy a nő számára: nemcsak élelmet kell szereznie több tízezer éhezőnek, de új szerelmet is kell találnia... és ezen a ponton már jól kivehető a fieldingi lényeg. **(Európa)**

Rainer Wälde
Új stíluskalauz

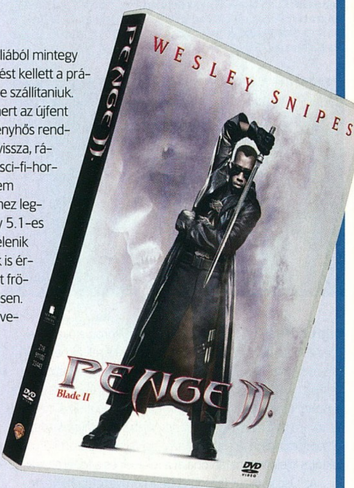


Születtek már szebben fotózott, jobban megszerkesztett kiadványok e műfajban, sőt a németeknél is léteznek a divathoz közelebb álló nemzetek, de az *Új stíluskalauz* (amely nem is annyira új, hiszen originál változatát 3 éve adták ki) azért elég tematikusnak mondható. Az eredeti címén Szín- és stíluskalauz leginkább a színválasztás, színharmónia és a színek pszichológiájának területén ad hasznos útbaigazítást, de a Korszerű viselkedési formák című fejezet is jól jöhet az illemtanból éppen csak elégséges ismerettel rendelkező polgártársainknak. (Tiszteletünk a kivétele!) Ha pedig a jó modor és a megfelelő színek mellé fölveszed a hozzád legközelebb álló stílust is, akkor beteljesülhet szerző és mű közös célja: elégedett leszel önmagaddal. **(Magyar Könyvklub)**

A HÓNAP DVD-JE

PENGE 2

5 690 Ft Régió 2 New Line Cinema



Amikor a világot szupervámpírok új, még halálosabb faja fenyegeti, a legendás Penge és tanítója, Whistler kénytelen összefogni a Vérfarkasokkal, a harcos vámpírok különleges alakulatával. A régi ellenségeknek most együtt kell megküzdeniük a fenyegető veszéllyel, ami pedig nem más, mint a vámpírok egy új alfaja. A mutáns vészivók elképesztő ütemben szaporodnak, és felelőtlen tombolásukkal az egész vámpírtársadalmat pusztulásba dönthetik. Mivel a vérontást csak úgy állíthatják meg, ha elpusztítják a kiéhezett fenevadakat, beindul a hihetetlen iramú, harcművészeti elemekben gazdag akcióáradat.

Az 1998-as filmsiker, a *Penge* moszkvai fináléja után most Prágában folytatódik a vérengzés. Az alkotóknak egyértelműen az volt a szándéka, hogy az új epizód még high-tech-esebb legyen, mint az előző. Persze nem akarták megváltoztatni eredeti stílusát, csak egy kicsit erőteljesebbé kívánták tenni azt. A különleges látványnak és a speciális effektusoknak ezért rendkívül nagy szerep jut a filmben. Mindkét részről Oscar-díjas mesterek vezették a csapatokat: Nick Allder, a speciális trükkökért felelős szakember a *Nyolcadik utas: A Halál*, Nick Brooks látványtervező pedig a *Csodás álmok jönnek* című produkcióért kapta meg a filmvilág legbecsesebb elismerését. Allder csapata angol és cseh szakemberekből állt, akiknek csak Angliából mintegy 80 tonnányi felszerelést kellett a prágai forgatási helyszínre szállítaniuk. Úgy tűnik megérte, mert az újfent életre keltett képregényhős rendkívül látványosan tér vissza, ráadásul a 113 perces sci-fi-horror extraválasztéka sem akármilyen. Sőt, a lemez legnagyobb előnye, hogy 5.1-es magyar szinkronnal jelenik meg, így a nagyszülők is érteni fogják, hogy miért fröcsög a vér olyan hevesen.

A forgalmazó tervezi a hiánypótlást a Penge első részének DVD-változatával kapcsolatban is, de pontos időpontot, és részleteket arról, hogy vajon lesz-e díszdobozos kiadás, még nem tudunk.
PCF

Kép: 16:9, 1: 1:85
Hang: Magyar (5.1), angol (5.1 EX), cseh (5.1)
Extrák: Kimaradt és alternatív jelenetek, vizuális effektusok (a Szintetikus kaszkadőr, A digitális szájszerv – a film digitális trükkjei, A maszkmester munka közben – az előkészületek), a film készítői és szereplői, audiokommentár, magyar menü

PCF Vélemény
„A gótikus-techno jelleggel fölruházott történet második része még az elsőnél is látványosabb."
Film **61 %**
Megvalósítás **76 %**

ASTERIX ÉS OBELIX: A KLEOPÁTRA-KÜLDETÉS

Régió 2 Pathé

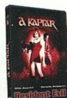


Kleopátra meg szeretné leckéztetni Julius Caesart és a gallok a rómaiak cukkolásában mindig partnerek. Asterix és Obelix Egyiptomba utaznak, hogy a varázsital és Obelix „természetes" testi erejével összerántsanak egy palotát a sivatag közepén. A határidő szoros és az ellenség is gonosz, de a gall különítmény átlép minden gáncson.

Kép: 16:9
Hang: Magyar (5.1)
Extrák: Hogyan készült az *Asterix és Obelix: A Kleopátra küldetés*

A KAPTÁR

Régió 2 Constantin Film



A népszerű videojáték alapján készült film az ember és számítógép mérkőzése, élők harca az élő-halottak ellen. A történet szerint halálos vírus üti föl a fejét abban az óriási, földalatti genetikai kísérleti üzemben, amelyet egy biológiai beavatkozásokkal és génsebészettel foglalkozó nagyvállalat irányít. A Kaptárt vezérlő óriási szuper-komputer szigorú zárlatot rendel el, nehogy a kórokozó kiszabaduljon, ezzel az intézkedéssel azonban az összes bent rekedt dolgozót is halálra ítéli...

Kép: 16:9
Hang: magyar (5.1), angol (5.1), cseh (2.0)
Extrák: Tíz interjú, előzetesek: *A Kaptár, K-Pax, Traffic, K-19*

SHANIA TWAIN
UP!

Kiadó: Universal

Shania amikor hozzálátott az Up! megírásához, bátran fedezte föl a benne rejlő zenei gyökerek sokszínűségét. Shania már a kezdetektől szívesen írt és énekelt a legkülönbözőbb stílusokban, és ezzel az albumával e változatosságot szerette volna visszaadni. Ehhez egy korong nem lett volna elég, így a 19 szerzemény két CD-re került. A piros (pop mix) egy elektromos, rockosabb hangzásban, míg a kék (world mix) diszk groove-os ritmusban, keleti felhangokkal tálalja a számokat. Ha kíváncsi vagy a "zöld" változatra, akkor irány a **www.shaniatwain.com.**



↗ Háromszor 19 szám egy tokban
↙ A borítón hirdetett poszter lehetne nagyobb

„Megérte öt évet várni Shania új lemezére: ez is jó lett." **82%**

U2
THE BEST OF 1990-2000

Kiadó: Universal

A dublini együttes best of-jának 2002. november 4-én volt a világpremierje, amely 18 országban hetekre meghatározta a lemezeladási listák élmezőnyét. A csapat ebben az évtizedben is zenei nagyhatalomnak számít, amit az új album sikere egyértelműen bizonyít. Az elmúlt tíz év összefoglalásában sajnos csak két új szám (Electrical Storm és a: The Hands That Built America) kapott helyet, de Bonóék azt szerették volna, ha tényleg egy korszak summája lenne ez a lemez, amely nem a jövőbe mutat, hanem inkább a múltat reprezentálja.



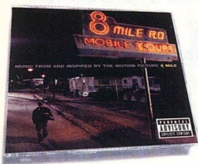
↗ Két új szám, és három új mix
↙ Jó, jó, de a DVD-változat még csábítóbb

„A legjobb U2 slágerek az *Achtung Baby* óta kiadott albumokról." **99%**

8 MÉRFÖLD
A FILMZENE

Kiadó: Universal

Az elmúlt év egyik legnagyobb meglepetése volt Eminem filmje, a hazánkban e hónapban bemutatásra kerülő 8 mérföld. A sikeren fölbuzdulva a stúdió gyorsan CD-re varázsolta a mozi zenéjét, amelyből négy számot maga Eminem jegyez. Az eredmény magáért beszél, a diszken minden rajta van, ami a rapre jellemző: spontán és gyors, lényeglátó, kivételes nyelvi készségről tanúskodik, a legapróbb részletekre is odafigyel, és érzelmileg hiteles.



↗ Kód az **eminem.com** zárolt anyagaihoz
↙ Jay-Z duplájával egy időben jelenik meg

„Ezek az indulattal teli srácok izomból nyomják." **85%**

TOMMYBOY
BOAT PARTY 2002

Kiadó: Underground Records

2002 nyarán immáron nyolcadszor került megrendezésre Magyarország (és talán egész Európa) egyetlen vízen rendezett parti-sorozata. Olyan fanatikusok gyűlnek össze, akik vállalják a közel nyolcórás bulizást megállás nélkül a Balaton kellős közepén, két összekötött és a legdögösebb hangrendszerrel (JBL) fölszerelt autószállító komp fedélzeten. Ennek apropójaként újra aktuális a Boat Party CD, amelyet természetesen idén is Tommyboy mixelt. Két CD-n, különböző stílusban mutatja be a hajós bulik hangulatát.



↗ Az egyik első sztár DJ-jének kézimunkája
↙ Messze még az idei nyár

„Vigyázz, nehogy tengeribeteg legyél!" **79%**

JAKATTA
VISIONS

Kiadó: Universal

Jakkata igazi neve Dave Lee. Ismert személyiség a house zene világában, az Amerikai szépség című film zenéjének átirata, melyhez Swati Natar vokálozott, a múlt év egyik legnagyobb sikere lett, csak Angliában majd' negyedmillió kislemezt adtak el belőle. A nagylemezen e mellett a So Lonely és a My Vision fülbemászó dalai is helyet kaptak, de további tíz, csodaszép szám is emeli az album színvonalát. A house stílust éppen csak érintő zenei világ kellemes élményt nyújt, igaz kevésbé táncolható, de annál inkább ajánlott pihentetésként.



↗ Kiforott, egységes zenei világ
↙ Miért nem játszható le CD-ROM-mal?

„A filmzenét, a house -t és a chillout-ot kedvelőknek is bejön." **90%**

NÁKSI VS. BRUNNER
CLUB SANDWICH 4

Kiadó: Underground Records

Tavaj év vége felé jelent meg a DJ-páros negyedik, az előzőkhöz asonló című mixalbuma. Náksi Attila és Brunner Zsolt ismét a 2002-es év legjobb klubságereit gyűjtötte egy korongra. A huszonkét track remek szórakozást ígér a műfaj kedvelőinek Olyan számok találhatók meg a lemezen, mint a Budapest Parádé himnusza a Nézz az ég felé, vagy az évek óta töretlenül népszerű Scooter, a Brooklyn Bounc slágerei. De például az idei év nagy felfedezettje a *Kosheen*, és a Drunkenmunky Eminem feldolgozása is belekerültek a szendvicsbe.



↗ A tavalyi év technóslágerei
↙ Idén már nem sokra emlékszünk

"Finom, de lehet hogy fogyasztás után éhesek maradunk." **75%**

internet

Hírek / Játékok / Sport / Zene / Vásárlás Klikkelj ide!

Minden évkezdet nehéz...

Reméljük, hogy mostanra Ti is sikerrel tettétek túl magatokat a meghitt és vidám szezonális ünnepeinken, és az egy, két, sok pohár pezsgő utolsó nyomai is végleg eltűntek arcotok egyre mélyülő barázdáiról. Szerkesztőségünk tagjai is rendesen kivették részüket a szilveszteri mulatozásból, de sztorikat és mulatságos (egyben kompromittáló) képeket alattomos módon helyhiányra, valamint a magánszféra védelmére hivatkozva nem áll módunkban közzétenni. Higgyetek nekünk, jobb ez így. El kell, hogy mondjuk, kicsiny csapatunk túlnyomó többsége számolt be arról a szomorú tényről, hogy bármennyire is próbálkoztak, idén sem sikerült átvészelniük a bejgli és más finomságok nagyfokú zabálását némi testsúly felesleges begyűjtése nélkül. Persze nem mindenki esik ilyenkor kétségbe. A rutinosabbak (és egészségesebbek) ilyenkor ott folytatják, ahol tavaly abbahagyták és „Irány a konditerem" felkiáltással távoznak ismeretlen irányokba. Na de álljon meg a menet, hiszen van még néhány hónap hátra ebből a gatyafagyasztó évszakból, ami azt szerint ilyenkor a legalkalmasabb az idő arra, hogy különböző havas sportokat űzve játszi könnyedséggel szabaduljunk meg szervezetünk tömegének néhány ezrelékétől. Persze hazánk relatíve kevés (Hollandiához képest azonban kifejezetten sok) igazi élvezetet nyújtó sípályával rendelkezik és a hómennyiségre sem érdemes nagyobb összegekkel fogadni, tehát érdemesebb határon túli területeket célul kitűzni. Ehhez azonban nem árt, ha maradt még valami a pénztárcánkban karácsony előttről. Hálisten ezidőtájt bőven lehet találni akciós utakat, de hogy hol érdemes keresgélni, abban őszintén reméljük, hogy tudunk nektek segíteni. Valamint ha akad köztetek olyan, aki most szeretne elkezdeni síelni vagy snowboardozni, nos neki is van ajánlatunk. **PCF**

Mire jó a netes rovat?

Időt takarít meg
Minden számban sok-sok remek weboldalt kutatunk fel számodra, így Neked erre már nem kell külön időt áldoznod.

Pénzt takarít meg
Megkeressük a legjobb ingyenes cuccokat és a legkedvezőbb online ajánlatokat.

Információt ad
Ki korán kel, aranyat lel. Az elsők között lehetsz, akik értesülnek egy-egy új honlap létezéséről.

Klikkelj ide
Ha a kék kört látod egy honlapon, akkor oda mindenképp érdemes ellátogatni. Ezt csak a legjobbak érdemlik ki.

Klikkelj ide!

E díj
csak a legjobb oldalak érdeme.

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ

Kecvenceink!
Most már akár a tiéd is lehet.

www.sielok.hu
SÍELŐK WEBLAPJA
Símánia magazin
SÍUTAK | MAGAZIN | HÍRLEVÉL | FÓRUM | SHOP | AKCIÓK

FŐOLDAL
GYAKORI KÉRDÉSEK
HÓJELENTÉS
SZÁLLÁSHELYEK
HAZAI SÍPÁLYÁK
EURÓPAI PÁLYÁK
UTASBIZTOSÍTÁS
AUTÓS TIPPEK (új)
SÍFELSZERELÉS
SZAKÜZLETEK
KÖLCSÖNZŐK
SZERVIZEK
SÍBÖRZÉK
SZERVEZETEK
SÍISKOLÁK

Aktuális: 2002. december 11. szerda
Végre már a bőrünkön is érezzük a telet. Nyitásra készülődnek Európa síközpontjai: több helyen beindították a hóágyúkat, miközben reménykedve várja mindenki az égi áldást. Ausztria egyes régióiban már esett is 20-30 cm, a gleccsereken pedig nem ritka az 1-2 méteres hóréteg vastagság.

A magyarok kedvenc uticélja: Ausztria
Ausztria domborzata, földrajzi közelsége, a vendéglátás és téli sportokat körülvevő szolgáltatások színvonala együttesen jelentenek meghatározó vonzerőt a magyarországi síelők számára. A sógorokban soha nem csalódunk: itt valóban mindent megtalálhatunk, ami a felhőtlen téli üdüléshez, sportoláshoz szükséges. Összeállításunkban az Ausztriába készülők számára gyűjtöttünk hasznos információkat. >>Tovább

Félmillió síelő Magyarországon?

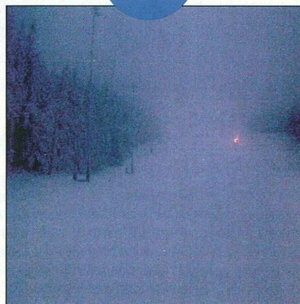
INTERSÍ UTAZÁSI IRODA
6 ORSZÁGBÓL
100 SÍCENTRUM
300 SZÁLLÁSHELY
www.intersi.hu >>>
K2 SÍ SNOWBOARD

KÖTÉSEK MEGKÖTÉSEK NÉLKÜL

TÉLI SPORTOK Ha a lábadban az erő.

Klikkelj ide!

Kikhez is fordulhatnánk először segítségért a legnépszerűbb téli sportokkal kapcsolatban, mint a sielőkhöz. A sielok.hu oldal készítői már három évvel ezelőtti indulásukkor sem vették viccre a dolgot és megpróbálták a lehető legösszetettebb és legátfogóbb magyar síportált létrehozni. Nyugodt szívvel megállapíthatjuk, hogy sikerült nekik, az oldal külföldön is megállná a helyét. A szerkesztők többsége elismert és profi síoktató, akik bőségesen ellátják a site látogatóit tanácsokkal a legfontosabb témákkal kapcsolatban, a használt és új felszerelés vásárlásától a balesetek megelőzésén át egészen autónk téli utazásokra történő felkészítéséig. Az site egyébiránt tele van hasznos interaktív szolgáltatásokkal is, mint például az „Útitárs kereső" vagy az apróhirdetés rovat. De találunk információt börzékről, iskolákról, pályákról, kölcsönzőkről, biztosításról, feliratkozhatunk levelező listára és van sielős humor oldal is. Természetesen van arra is lehetőségünk, hogy néhány kattintással eljussunk külfölidi site-okra, ahol webcam-ek segítségével pontos tájékoztatást kaphatunk a legjobban kedvelt európai síterepek pillanatnyi viszonyairól (ezen szolgáltatás használatát értelemszerűen érdemes nappalra időzíteni). Rengeteg dolgot megtudhatunk az összes hazai és európai sípályáról, felszerelés kölcsönzőkről, sportorvosokról és a legközelebbi síbörzékről. Ezen kívül bőséggel lelünk segítséget a snowboardozás elkezdéséhez, foglalhatunk szállást itthon



Webkamerák segítenek a megfelelő terep kiválasztásában. Például ide ne menjünk.

és külföldön, valamint elkölthetjük pénzünket síoktató videókra az online boltban. Sorolhatnánk még hosszan, de az igazság az, hogy jobban teszitek, ha megnézitek. Nincs mese, ez az oldal a hazai etalon.
www.sielok.hu

NAGYSZERŰEN EGYSZERŰ!

UTAZÁS Intézz mindent egy helyen!



Ha síutat keresel, akkor is, de ha inkább valami meleg helyre mennél, akkor pedig feltétlenül látogass el a Travelport oldalára. Itt biztos, hogy találsz ízlésednek megfelelő utat. A legkomplexebb magyar idegenforgalmi információs oldalt bármilyen utazással kapcsolatos ügyünkkel érdemes meglátogatnunk, hiszen itt szinte mindre találhat az embert megoldást. Akciós repülőjegyek, egzotikus és last-minute utak, hazai magánszálláshelyek, hotelek, panziók, manapság oly divatos wellness-szállók, kiváló éttermek, kempingek, gyógyfürdők és kismillió utazási iroda ajánlatai, árai és egyéb jellemzői szerepelnek a repertoáron, de nem okoz különösebb gondot találnunk egy ízlésünknek megfelelő bérautót vagy megkötni egy utazási biztosítást sem ezen a jól áttekinthető, profin felépített oldalon. Rengeteg turizmussal kapcsolatos linket is találunk, de a site igazi nagy dobása a HCRS, azaz a Hungarian Central Reservation System használata. Ez a rendszer az oldal fejlesztőinek több éves kitartó munkájának gyümölcse, ami tulajdonképpen egy olyan komplex adatbázis, mely hazánk majd minden elérhető szálláshelyét tartalmazza és nem csak szimplán kereshetünk benne, de néhány klikkeléssel helyet is foglalhatunk magunknak. Ezenkívül még külön érdekesség a Travelport.hu Magazin, amelynek célja az, hogy kedvet csináljon egzotikus és kevéssé ismert országok meglátogatásához és ez kiválóan megy is neki. Közülünk is sokan rohantak a főszerkesztőnkhöz szabadságolást kérni, de miután jövő hónapban is megjelenik a *PCF* és sajnos egyelőre nélkülözhetetlenek vagyunk, ezért csak egy csúnya homlokráncolás és egy kis kiabálás lett a dologból. www.travelport.hu

Klikkelj ide!

THYÁNY - WELLNESS KASTÉLY | Érdeklődés

Az utazási iroda neve	IBUSZ Utazási Irodák Kft.
Ajánlat	BATTHYÁNY - WELLNESS KASTÉLY (id:57867)
Típus	üdülések
Ár (tól-ig)	22.850 Ft
Mikor	2002. dec. 20., péntek
Időtartam	2 nap

Kérjük, töltse ki az alábbi adatokat

Az Ön vagy cégének adatai

Neve*

Az Ön Email címe, ahova majd az utazási iroda küldi a válaszát*

Telefonszáma*

Címe

Ország* Magyarország

Az érdeklődés típusa*

Ajánlatkérés
Megrendelés
(kötelező)

Egyéb megjegyzések

PÓTÁGY, LATE CHECKOUT, SOK KÖNTÖS, KUTYA

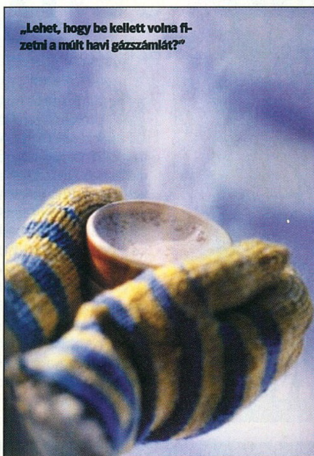
elküld

Ennél egyszerűbben utazást foglalni már nem is lehet.

VIDÁMABB TELET MINDENKINEK!

ITALOK Lopjunk egy kis melegséget...

Agyomrunkba. Tudod mi az a Forró angyal? Nem? Mi eláruljuk a nagy titkot. Nos, most kivételesen nem valamelyik gyönyörű, bikini-modell kisasszonyra gondolunk valamelyik férfimagazin (vagy a *PCF*) címlapjáról, de még csak nem nem is egy túlhevült karácsonyfadíszre. Sokkal inkább egy egyszerűen elkészíthető, de mégis fenséges élvezetet nyújtó, forró, alkoholtartalmú italra, amellyel akár egy igazi bögyös, forró angyalt is levehetsz a lábáról az egyik fagyos, téli estén. Joggal teszed fel most a kérdést: hogyan lehet ezt elkészíteni? Ezen a – túldizájnoltnak semmiképp sem nevezhető – oldalon ennek is megtalálod a receptjét, de még sok más mentőitalét is. Például a Meleg sörnek, a Tojásgrognak, a Forró bornak, s még sok-sok lélekmelegítő finomságnak. Akkor is nyugodtan nézd meg ezt a lapot (valóban csak egy lap), ha az esti kakaódat szeretnéd kicsit feljavítani, vagy esetleg a mínusz húszból hazaérve úgy gondolod, hogy jól esne egy kupa Mandulás tej. Mi az ünnepek alatt nagy hasznát vettük ennek a kitűnő és reméljük gyorsan bővülő – de sajnos baromi randa – receptgyijteménynek. mitglied.lycos.de/recept/2/grog.html



„Lehet, hogy be kellett volna fizetni a múlt havi gázszámlát?"

LAVINA-VESZÉLY!

JÁTÉK

Szlalomozz az egérrel!



Ha a tavalyi síbaleseted óta még mindig nem mersz lécre állni.

Hiányzik a fekete pálya, de nincs kedved elmozdulni a monitorod elől? Ne tétovázz és klikkelj az eredeti és egyetlen Aspen-i Sílesiklás játék oldalára. A kisméretű flash játék néhány másodperc alatt letöltődik brózerünk ablakába és bár túl sok realitást nem nyújt, arra azért kiválóan alkalmas, hogy egy kis hegyoldali hangulatot varázsoljunk szobánkba. Ráadásul ha bénák vagyunk úgy oszt ki minket, mint egy igazi szélesvásznú síoktató.

www.infotube.tv/skigame

ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Licitálj, ha kell valami!
www.ebay.com

Ez az oldal az ahol tényleg mindent meg lehet vásárolni. A közelmúltban például néhány ingatlanügynök kaszált azzal, hogy Eminem egykori házát vették meg bagóért, s adták tovább az ebay-en több tízszeres áron. De ha vágysz valamire és nem tudod megfizetni a bolti árat, akkor is látogass ide. Néha elképesztően olcsón juthatsz kincset érő dolgokhoz. S, ha van valami különlegességed amitől megszabadulnál, ne habozz és indíts egy árverést.



Minden napra egy meglepi
www.meglep.hu

Ajánlottunk már többször képeslapoldalt, ismét itt van egy. Amiben ez más, az az, hogy ez hazánk legnagyobb animált, multimédiás képeslap küldője, melyen háttereket és képernyővédőket is találhatsz. Ezenkívül egy rakás, unaloműző flash játék is helyet kapott itt.



Mit nézünk idén?
www.dvdcenter.hu

Ha Te is DVD fanatikus vagy, akkor ennél jobb hazai vonatkozású oldalt keveset találsz. A DVDcenter több hónappal előre értesít a megjelenő filmekről, amiket aztán szakértő szemmel le is tesztel. Van egy vagon letölthető filmelőzetes is, de persze bőséggel kapunk infót a DVD lejátszók piacának fejlődéséről is. A komoly hiányosságai az oldalnak, hogy az online vásárlás és a fórum még nem működik.

A HÓNAP OLDALA

CSAJOKAT A CSOMAGTARTÓBA!

AUTÓK Tesztet csak viccesen.

Vannak a földön olyan fiatalemberek, akiknek az internet mellett autózás a nagy szenvedélyük. És miután jó adag önkifejezési vágy is él bennük ezért úgy döntenek, hogy autós portált hoznak létre. Láttunk már ilyeneket. Néhány kivételtől eltekintve jó sok szakzsargon, fizetett hirdetések, száraz adatok, unalmas leírások és néhány használt verda hirdetése jelentett a tartalmat az ilyen oldalakon. De végre van már valami más is. A Totalcar (jó a név, nem?) készítői ugyanis amellett, hogy egészséges iróniával közelítenek az autókhoz, kiváló újságírók is, s miután nem riadnak vissza a dealerektől kölcsönkapott járművek vadállat szintű nyúzásától sem, igazán részletes és tényszerű tesztekkel örvendeztetik meg az olvasót. Persze a szép és jó újautó tesztek mellett nem hanyagolják el a valamiért különleges használtkocsikat sem. Szívesen írnak jó állapotú vagy tuningolt szocialista csodákról is, de mivel elismerten értenek a gépekhez így az is előfordult már hogy egy lelkes olvasó a saját Ferrari 355 Spider-jét adta át néhány órás próbára. Persze a portál olyan dolgokkal is foglalkozik, amelyekkel muszáj is egy ilyen site-nak, tehát nyugodtan jöhetünk ide, ha eladnánk vagy vennénk autót, jogi problémáink vannak, vagy ha tegnap indítózáskor kékes színű füst szállt fel a motorháztető alól. Mindenre kapunk választ. A két főszerkesztő – Winkler Róbert és Bazsó Gábor – néhány hónapja az egyik kereskedelmi csatorna szombat délelőtti programjában is megjelent a szintén Totalcar című műsorral, amely inkább hasonlít egy burleszk filmre, mint egy igazi autós műsorra, de tény, hogy nagyon szórakoztató még olyanok számára is információkat nyújt, akiket egyáltalán nem izgatnak fel a négykerekűek. www.totalcar.hu












Vajon kapok egy jobb videókártya árán egy turbós, japán verdát? A válasz: egyértelmű igen.

EGYSZER ÚGYIS ITT A TAVASZ

SPORT Seggen csúszik az igazgató.



Kissé veszélyes: gurulnak a fiatalok. Ki tudja hol állnak meg?

Ha legközelebb hegyvidékes, szerpentines tájon autózunk akkor feltétlenül figyeljünk oda, hogy megfelelő hasmagasságú autóval tegyük, mert egyébként könnyen előfordulhat, hogy egy nagy koccanást hallunk és csak a verdából kiszállva vesszük észre, hogy áthajtottunk egy utcai szánkóson, aki valószínűleg nem lesz túl boldog (és sértetlen). A legújabb extrém-sport rajongói persze ez a csepp kockázat nem riasztja vissza, ők ugyanis pont az ilyen adottságú helyeken fordulnak elő a legnagyobb arányban. Nem véletlenül hiszen ennek az őrületnek a gyakorlásához a meredek, kacskaringós lejtő annyira elengedhetetlen, mint a célbalövés előtt a fél deci pálesz. Ezen kívül már csak néhány dologra van feltétlenül szükség: egy jobb fajta görgőkkel felszerelt fadeszka, amire fekhetünk; egy minőségi bukósisak, valami bőrkollekció, amiért nem kár és egy lehetőleg erősített talpú bakancs, amivel fékezhetünk. Tölts le te is egy-két amatőr videót erről a friss (ez látszik is rajta) oldalról, és így te is képet kapsz erről az egész őrületről. Ha eközben egy picit is emelkedni kezd az adrenalin szinted, vedd fel a kapcsolatot a készítőkkel, akik talán még abban is tudnak neked segíteni, hogy honnan keríthetsz egy jobb fajta buttboard-ot. Lehet, hogy ha beüt a tavasz, akkor már Veled is találkozunk majd valamelyik hegyoldalon? buttboard.hq.hu

HA VALAMI TELJESEN MÁSRA VÁGYSZ!

Klikkelj ide!

MÉDIA Fedezd fel Te is azt, amit máshonnan nem kapsz meg.

Amikor az egész világon – és nálunk is – terjedni kezdett a népinternet, s így már nem csak egyetemisták és prominens személyiségek kiváltsága volt, tehát nagyjából '96-'97 tájékán sokan gondolták azt, hogy a hagyományos műsorszórási technikákat – rádió, tv – a hálón alkalmazva elég sok embert el lehet érni és ezáltal profitot lehet termelni. Sokan bele is buktak ebbe, néhány hónap próbálkozás után feladták. Béke poraikra. Van viszont egy magyar rádió, amelyik immáron ötödik éve rendszeresen sugároz a neten és ahelyett, hogy egyszer is válságba került volna, folyamatosan bővül, fejleszt és egyre népszerűbb. Lehet, hogy ennek a non-profit jellegből adódó reklámmentesség az oka, de inkább az, hogy nem egy sokadik „a jövő év legnagyobb slágerei" szintű gagyiparádét sugárzó adót hoztak létre az alapítók. A ParaRadio sokkal inkább hiánypótló rádiónak nevezhető. Olyan adónak, amely sokkal inkább specifikus rétegműsorokat készít, s mivel a társadalomban rengeteg szubkultúra létezik, megpróbálja mindegyiket kiszolgálni.

Így lehet az, hogy a kezdeti heti egy napos adásidő helyett jó néhány éve a hét minden munkanapján hallgatható a Para. A rádió koncepciójában kezdetektől hangsúlyos a zene, így ma már kevés olyan – a mainstream könnyűzenei rádiókból kiszoruló – műfaj van, aminek itt nincs saját műsora. Van raggae, hip-hop és metál műsor ugyanúgy, mint drum and bass és breakbeat, house, industrial vagy akár kísérleti elektronikai adás is. Persze a beszélgetős műsorok sem hiányozhatnak a palettáról, tehát készítenek kulturális ajánlót, külön angol és magyar nyelvű közéleti magazint. Van saját programja a PC-s játékőrülteknek, a magyar *Star Wars Klub*-nak és a hazai meleg közösség is egyedül itt kapott saját műsorkészítési lehetőséget. A Para mindig is fokozott figyelmet fordított az interaktivitásra. Adás alatt a műsorvezetők folyamatosan várják a hallgatók telefonjait, de e-mail-en, IRC-n, AIM-on és ICQ-n is kapcsolatba lehet kerülni velük. Ráadásul a műsorok több hónappal a készítésük után is meghallgathatóak, hiszen a rádió szerverén tárolásra kerülnek. És még egy kis figyelmesség a zenerajongók számára: minden hónapban újabb két-két exkluzív DJ mix kerül fel a rádió oldalára MP3 formátumban. www.pararadio.hu



Érdekes emberek, iszonyat jó zenék és semmi reklám. Kell még valami más?

AZ IGAZI GÉP PORTÁL

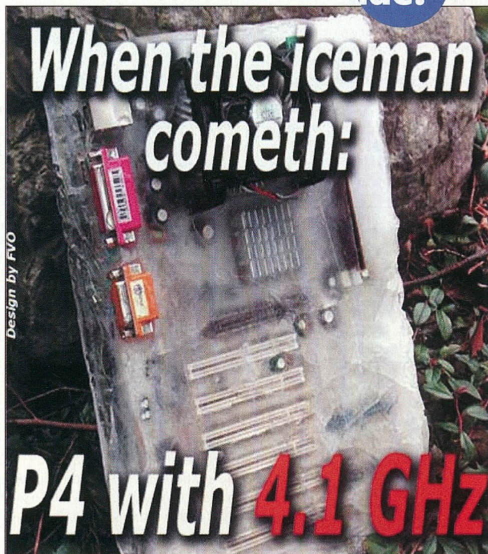
HARDVER Kövesd a fejlődést, ha bírod!

Klikkelj ide!



Nem marad a kérdésed válasz nélkül.

Manapság, amikor repkednek a gigahertzek és a a terrabájtok, vajon hol az az ember, aki megbízható segítséget tud nekünk nyújtani, hogy gépünk minden alkatrészét a lehető legpontosabban az igényeink szerint tudjuk kiválasztani? Nos, ez a valaki nem más, mint Tom. Az ő oldala már évek óta a számítástechnikai oldalak etalonja, ahol minden ilyen típusú kérdésre választ kaphat az ember fia. Annak idején egy kis hardverteszteket tartalmazó oldalból indult, ma már kész birodalom. Tomnak már nem kell kunyerálnia senkitől, megkapja a gyártóktól a megjelenő hardverek egy tesztpéldányát, ezért példa nélküli komplexitással látja át a témát. Legendás összehasonlító tesztjei, mindig a legfrissebb trendekkel kapcsolatos ismeretei és az IT ipar minden szintjére kiterjedő ismeretei látogatók millióit vonzották erre a site-ra az elmúlt néhány évben. Teszi ezt ma is, miközben a kínai, a lengyel, a török és még néhány egzotikus nyelvű kiadás után beindult a magyar változat is. A hírek kft. gondozásában megjelenő lap megpróbálja átvenni a teljes eredeti anyagot és ezen felül kibővíti azt hazai vonatkozású hírekkel, információkkal és aktualitásokkal. Nem csak a szűken vett hardveripar a téma, de az új mobil technológiákat, PDA-kat, MP3 lejátszókat és a technológiai szektort felölelő írások is vannak. Ráadásul mivel Tom Hardver Kalauza igen látogatott, ezért a rajta található fórum is a hozzánk hasonló computer őrültek igazi eszmecserélő helye, ahol mindenféle problémákkal kapcsolatban lehet topicokat találni. De ha mégsem sikerülne sebaj, nyugodtan kérdezősködjünk mások tapasztalatairól, élményeiről, és biztosak lehetünk benne, hogy kapunk választ. Tehát klikkelj a www.tomshardware.hu és www.tomshardware.com címekre. Tágítsd a fejedet Te is.

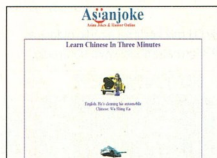


ADD HOZZÁ A KEDVENCEKHEZ



Bedöglött a ketyerém!
http://msg.mp3.com/hardware/listnews

Ha van valamilyen MP3 lejátszód, esetleg tervezed egynek a beszerzését, akkor mindenképpen látogasd meg ezt az oldalt, hiszen itt található a téma legnépszerűbb fóruma. Ha kíváncsi vagy a választékra, mások tapasztalataira, vagy esetleg egy kicsit feljavítanád a MP3 discman-ed szoftverét akkor jó helyen jársz.



Tanulj meg kínaiul most!
http://www.asianjoke.com/funpage/learn_chinese_in_three_minutes.htm

Mivel a világon szinte mindenhol találkozhatsz az őshazából elszármazott kínai kolónia tagjaival, ezért nagyon jól jön, ha minimum a legalapvetőbb kifejezésekkel tisztában vagy. Ezen az oldalon három perc alatt szert lehet tenni használható kínai nyelvtudásra. Példának okáért azt, hogy „Ez ingyé' volt" a kínaiak úgy mondják, hogy „Ai No Pei"! Persze az oldal használatához nem árt egy kis angol nyelvtudás, úgy viccesebb az egész.



Azonosulj a Linux-osokkal, ha még nem vagy az!
http://slashdot.org/

A legtöbb linuxos onnan ismerszik meg, hogy a közelükben mindig van egy pingvin. Ha máshol nem, hát a képernyőháttérükön, vagy az általuk üzemeltetett weboldal alján. De mivel a linux nagyon sokféleképpen használható és rugalmas, ezért ezek az emberek bizony sok mindent meg is tudnak vele oldani. Nos, hogy miket arra ezen a nekik szóló híroldalon kaphatsz választ.

OLVASÓI AJÁNLAT

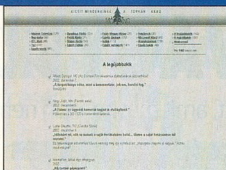
KÜLDD EL A KEDVENCED



www.mportal.hu

FPS csodavilág

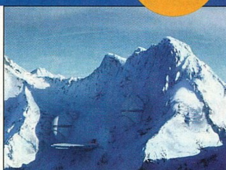
Ahogy múlnak az évek a First Person Shooter játékok csillaga sehogy sem akar leáldozni. Egyre több és több van belőlük, s emellett a régebbi, gyengébb, idejét múlt gémeket sem felejtik el a rajongók. Ezen az oldalon minden megtalálható velük kapcsolatban.



www.mocsing.hu

Bakik tonnaszámra

Nem újdonság, hogy a rádiókban és a tévékben nagyjából 3 másodpercenként hangzik el valami nyelvbotlás, meggondolatlan tréfás mondat. Akármilyen hihetetlen, de vannak akik ezeket gondosan lejegyzetelik és az idők végezetéig tárolják.



http://henrik.cgcommunity.com/cg.htm

Rajzolj te is szabadkézzel!

Valószínűleg annak idején mindenki megpróbálta magában felfedezni Pikasszót. Van olyan aki megtalálta, van olyan aki nem. Íme egy fiatalember akinek sikerült Érdemes megfigyelni, hátha te is kedvet kapsz hozzá.

AZ ELTŰNT IDŐK NYOMÁBAN

Klikkelj ide!

TÖRTÉNELEM Amikor még a PC is csak egy perverz gondolat volt.

pocket calculator
walkman museum

History
Let us take you on a tour through walkman history.

Museum
Browse our virtual museum, representing the first decade of the walkman, containing over 100 models from dozens of manufacturers!

Collector Forum
Are you a walkman collector or enthusiast? Join the mailing list and chat with others like you. View or post an ad on the message board.

Value Guide
This is our very subjective list of the "must have" personal stereos.

Are you *wired*?

Welcome to Pocket Calculator's Classic Walkman Museum. Our goal here is to provide you with the most complete vintage walkman & portable stereo information source anywhere. As trivial as the subject may be, we realize there's a following out there in search of information on the history, technology and collectibility of personal stereos and walkmans. The museum provides information on the birth and Golden Age (1979-1989) of these devices through photos, information and opinions.

Most of us have no trouble taking this little device for granted, and perhaps that's only indicative of its success. We struggle to name another invention that has reached such ubiquity in such a short period of time. Sadly, this little gadget has fallen into decline in recent years--gone are the days of sharp styling, state-of-the-art engineering in a small, yet feature-laden package. We're left with hackneyed, disposable descendants, most of which are bulkier than those made 15 years earlier.

All is not lost. The best of the best will live here, immortalized within these digital walls. We're proud of our effort, but realize this undertaking is far from complete. In the first 20



Biztos előfordult már veled is, hogy a szekrényben turkálva kezedbe került egy rég elfeledett műszaki eszköz, valami mai szemmel érdekes kacat, például az első walkman-ed, egy hétzenés kvarcóra vagy egy Szmena fényképezőgép. Abban is biztosak vagyunk, hogy ekkor egy megmagyarázhatatlan melegség járta át a tested, nem szégyen ez. Vannak mások is, akik nosztalgikus érzéseket táplálnak a '70-es, '80-as évek csúcstechnikájának irányába, nem is hinnéd, hogy milyen sokan. Teljesen normális, hiszen ezek voltak a mai technikai fejlettség előhírnökei, és egy eltűnt kor technikai eszközei. Amikor elterjedtek, az emberek számára igazi státuszszimbólumot jelentettek, és sokkal nagyobb ámulatot váltottak ki belőlük, mint manapság a havi körülbelül harminc mobiltelefon bármelyike, amelyeket a gyártók a piacra dobnak. A pocketcalculatorshow oldalán viszont még ennél is kúlabb dolgok találhatók. Olyanok, amilyeneknek létezése egy magunkfajta gulyás-kommunizmusban cseperedő, *Pirx kapitány*, *Pityke őrmester* és *Lolka és Bolka* által agysújtott fiatalnak még a legkeményebb álmai közepette sem jutott volna az eszébe. Tehát igazi nyugati kacatok, amelyeket ma ott is kult tárgyakként kezel a nyugati, műszaki dolgok iránt fogékony népsereg. Szerencsére az internet segítségével most már mi is megnézhetjük, hogy annak idején miből maradtunk ki. Számológépes és rádiós kvarcórák garmadája, a hip-hop korszak legendás sztereó kazettás magnói azaz a boomboxok, és mai szemmel mosolygásra késztető (tégla) méretű walkmanek várják, hogy felfedezd őket. Ki ne hagyd, hisz egy kis nevetéssel teli borzongás mindig jól jön.

http://pocketcalculatorshow.com/



Minden idők legnagyobb slágerei

Legyél te a Sláger Rádió WEB DESIGNERE!

Egyedülálló bemutatkozási lehetőség minden lelkes, fiatal, alkotni kész computer zseninek! A Sláger Rádió megújuló weboldalának megtervezéséhez hirdetünk nyílt pályázatot. Látogass el weboldalunkra, a www.slagerradio.hu-ra és olvasd el a pályázat feltételeit. Ha van jó ötleted, akár látványban, akár tartalomban hogyan lehetne szebbé, jobbá tenni a Sláger Rádió weboldalát, oszd meg velünk! Részletesen kidolgozott pályázati anyagodat küldd el a webdesign@slagerradio.hu címre január 31-ig.

Ha a te terved lesz a nyerő, munkádat 1 MILLIÓ FORINT készpénzzel jutalmazzuk!

Kérdezd a mestert...

És kérdéseid választ nyernek



↘ Gerhák Zsolt

Gyorskvíz

Tudsz annyit, mint Zsolti?

Figyelem, ha megfejted, Zsolti átalakul PacMan-né.

1 Az XP melyik verziója támogatja a GPT lemezeket?
a) az XP Pro
b) a 64 bites XP Pro
c) egyik sem

2 Mit használnak a tárgyhozzáférés auditálására?
a) SACL
b) DACL
c) RACL

3 Melyik kódolási standardot lehet a VPN csatornákon használni az IPSec protokoll segítségével?
a) Triple-DES
b) MD5-CHAP
c) Blowfish

4 Milyen fájlformátumba menti a Windows az eseménynaptárokat?
a) .evt
b) .log
c) .txt

5 Mi a standard fájlmegosztó protokoll a Unix hálózatokban?
a) CIFS
b) SMB
c) NFS

Válaszok a 118. oldalon

Kérj segítséget!

Zsoltira ismét rázúdítottuk az elektronikus kérdéseitek egyvelegét. Ne kíméljétek a Mestert!

Windows hibák

Megy a gőzös...

K A *Microsoft Train Simulator* installálása közben a program felteszi a kérdést, hogy akarom-e telepíteni a DirectX 8-at. Ha igennel válaszolok, a szoftver kegyetlenül megbüntet. A telepítés lefagy, miközben nulla Kb kiterjedésű fájlok tízezreit hozza létre a gép a Windows/Inf könyvtárban, melyek mindegyikének OEMnnn.inf a neve – itt az nnn alatt egy növekvő számot értek. Körülbelül 30 000 fájlnál elfogyott a türelmem. Az egyetlen megoldás, hogy utólagosan letörlöm ezeket a fájlokat, és letöltöm a DirectX 8-at a Microsoft oldaláról. Mi lehet a gond a CD-vel?
János Gábor

OlvasóiTipp

Simon Péter
Ha nincs szükséged a **Log Off User** pontra a Start menüben, adj meg egy új **DWORD** értéket, amelyet **NoLogOff**-nak nevezel el a **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Currentversion\Policies**-ben.

V Elkeseredetten szeretnék hinni abban, hogy ez egy olyan megoldhatatlan hiba, amely végre minden felhasználót meggyőz arról, hogy nem érdemes vonat-szimulátorokkal játszani. Szinte elviselhetetlen még a gondolat is, hogy nemzetünk dicső ifjúsága ilyen értelmetlen dologba öli a kreatív erőit. Könyörgöm a vonatokban nincs semmi érdekes. Egyszerűen csak a lehető legunalmasabb közlekedési eszközről beszélünk, nem másról. Nem hallottál még a *Microsoft Bus Simulator*-ról ugye? De a buszokat legalább lehet kormányozni. Mi jöhet még? *MS Festékszáradási Szimulátor*?

Sajnos azonban a Microsoft-ból mindig is hiányzott a nevelő célzat. A hiba szimplán csak hozzá nem értésről tanúskodik. Van egy bug a Windows Millenium-ban, melynek következtében ha a disk volume pillanatnyilag zárolva van, a CreateFile parancsok mindig viszszatérnek az ERROR_ALREADY_EXIST sorhoz, akkor is, ha a fájl érzékelhetően nem létezik. Az alacsony szintű lemezkezelő alkalmazások, mint például a ScanDisk, vagy az antivírus programok működésük közben lezárják a volume-ot, és mikor a telepítő program azt az üzenetet kapja, hogy nem lehet létrehozni az OEM.INF-t, mert már létezik ilyen nevű fájl, akkor a szoftver egyszerűen egy számot biggyeszt a végére, egészen addig, amíg nem sikerül végrehajtania a műveletet, vagy el nem fogy a türelmed. Alapjában véve ez egy Windows hiba, ha gondolod a következő címről letölthetsz egy patch-et (**http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb; en-us; Q301540**). Amúgy pedig biztos ismerős az a rész, amikor a telepítés alatt lévő program „erősen javasolja", hogy zárj be minden futó alkalmazást. Most már tudod, hogy miért.

>>A 128K-s csatlakozás nem túl széles, de elég ahhoz, hogy letöltögess ezt-azt.



Ha a játéktelepítésed félúton holtvágányra kerül, zárj be minden más futó alkalmazást.

Sávszélesség

Lassú ISDN

K Pillanatnyilag az egyik kizárólag munkára használt gépünkhöz egy 128K-s ISDN csatlakozásunk van. Sajnos azonban a gép lecsökkentette a családi PC letöltési sebességét 56k-ról 31.2K-ra. Van valamilyen tanácsod arra vonatkozólag, hogy miként lehetne visszaállítani a sávszélességet a normálisra?
Ádám

>>DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP

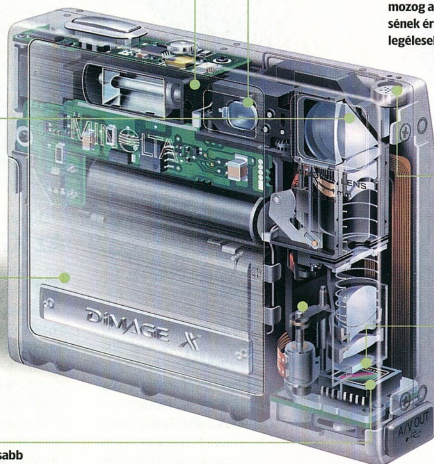
Rámutatunk az apró trükkökre.

ÖNKIOLDÓ

Amikor a jelzőfény abbahagyja a villogást, ideje azt mondani, hogy „csííz".

PASSZÍV AUTÓFÓKUSZ RENDSZER

Egy második, kisebb szenzor horizontális síkon ellenőrzi a pixelek kontrasztját. A fókusz előre és hátra mozog a maximális kontraszt elérésének érdekében, amely általában a legélesebb fókusszal egyenlő.



PRIZMA

Függőlegesen elforgatja a képet, így vékonyabb lehet a fényképezőgép.

MIKROFON

Ennek segítségével rögzíthetsz hangokat a rövid klipjeidhez.

ELEMEK

A modelltől függően akár 2 óra visszajátszásra, vagy 120 kép ellövésére is elegendő lehet.

SZŰRŐK

A pixelek feletti színszűrőknek hála, minden pixel csak az egyik alapszín valamelyikére reagál. Bizonyos algoritmusok átállítják a pixelek értékeit a jobb felbontás érdekében.

CCD

A CCD képszenzor magasabb képfelbontásra képes, mint az olcsóbb CMOS szenzorok.

V Miért érnéd be a normálissal? 128K-s csatlakozásod van. Nem túl széles, de elég ahhoz, hogy letöltögess ezt-azt. Gondolj bele, mi lenne, ha az utcára kellene küldened a feleséged, csak hogy megengedhess magadnak egy nagyobb sávszélességű Internet hozzáférést. Ezek után a legkevesebb, amit levárhatsz, hogy mindkét gépedről rendesen elérd a világhálót. Kösd hálózatba a két gépet, és telepítsd fel az Internet Connection Sharing nevű programot (Win98 SE-től felfelé már jön a Windows-zal).

Tudom, mindez feleslegesnek hangzik, de várj csak amíg meghallod a B választ. A családi géped sávszélessége valószínűleg azért csökkent, mert a telefonszolgáltató DAX-ra változtatta a korábbi vonalad, amikor bekötötték az ISDN-t. A DAX vonalakat elosztják a cserénél annak érdekében, hogy spóroljanak a kábellel, és olyan okokból kifolyólag, melyeket most túl hosszú és túl unalmas lenne leírni, ezek a vonalak nem tudnak 56K-n csatlakozni. Ha valaki esetleg nem lenne teljesen elégedett a DAX-al, azonnal visszaállítják a vonalát az eredetire. Sajnos azonban szabad, nem DAX típusú vonalakat egyre nehezebb találni, és a telefonszolgáltató minden bizonnyal nem ok nélkül hajtotta végre a cserét.

Tápegységek

Egyszerű UPS

K Miért van az, hogy az UPS-ek elemben tárolják a feszültséget, amelyet aztán 240V-ra alakítanak át, hogy végül a PC-ben ismét 12V-ra konvertálják? Lehetséges volna egy egyszerű 12V-os elemet csatlakoztatni az áramellátóba, feltételezve, hogy a processzorban a feszültség majd úgyis átalakul 5V-á, illetve 3.3V-á? Így nem kellene UPS-t venni, és az átalakítási fázisban felhasznált áramot is meg lehetne spórolni.
Kovács Zoltán

V Igen lehetséges volna, de valójában ezek a „felesleges" átalakítási fázisok a bejövő áramot teszik egyenletesebbé. A minimális áramtúlcsordulás igazából jobban veszélyezteti a számítógépes eszközöket, mint az áram kimaradása. A UPS-ek éppen azért drágábbak az elemeknél, mert jobban óvják a gépedet a magasabb feszültségtől, mint az alacsonyabbtól. Az átlagos áramkiegyenlítők nem annyira érzékenyek. Civilizált, egyenletes időjárási viszonyokkal jellemezhető hazánkban a legtöbben úgy gondolnak a UPS-re, mint a naív újgazdagok játékszerére. Ha olyan környéken laksz, ahol nem ennyire kiegyensúlyozott az időjárás, jobban teszed, ha egy UPS-el véded a PC-det és bebiztosítod magad egy áramkiegyenlítővel, amely pedig a UPS-edet védi. Ellenkező esetben a UPS-ed csak egyszer fog villámcsapás ellen védeni.

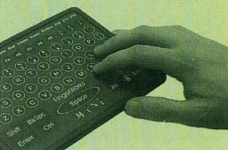
Kettős bootolás

Passo Doble

K Két 80Gb-os merevlemezem van. Az operációs rendszerem XP, de a legtöbb Win98 alatt futó spanyol nyelvű szoftverem nem indul el alatta. Lehetséges, hogy a Win98-at feltelepítem az egyik meghajtómra, és bootolásnál kiválasztom, hogy melyik operációs rendszert akarom használni?
Rácz Miklós

↘

GYIK



Multitouch

Semmi köze a pornóhoz, igaz?
Nem mondhatni, bár lehet, hogy így egyszerűbb lesz egy kézzel kezelni a billentyűzetet. A Multitouch egy olyan technológia, amely a hagyományos klaviatúrát ötvözi egy óriás érzékelő-szenzorral.

És ez mi a bánatra jó?
Az alapötlet az, hogy a klaviatúra „látja" a billentyűzet felett a kezeidet, és ezt az extra információt gesztikulációs parancsok formájában fel is használja. Ezáltal elméletileg feleslegessé válnak a billentyűkombinációk és az egér használata is.

Nem lehet, hogy a gesztikulációid közben rossz gombokat nyomsz meg?
Nem, mert nem kell közvetlenül megnyomnod a billentyűket. Épp elég, ha csak a klaviatúra felett tartod a kezedet, ezáltal nem kell többé gombokat lenyomva tartanod.

Hát igen, ez elég fárasztó!
És ez még nem minden. A gesztikulációk nem kötődnek a klaviatúra bizonyos részeihez, nem kell tehát újra és újra visszarendezned az ujjaidat a megfelelő pozícióba.

Akkor ez egy találmány a lustáknak, nem igaz?
Valahogy így, hacsak nem veszed figyelembe azt az agymunkát, amely a gesztikulációk megtanulásával jár. Mint ahogy a neve is mutatja, a Multitouch mind a tíz ujjadat érzékeli egyszerre, és egy átlagos gesztikulációhoz öt ujj mozgatására van szükség. Még rosszabb, hogy a gesztikulációk különböző jelentéssel bírhatnak attól függően, hogy gyorsan vagy lassan hajtod végre őket, és az egészet vissza is csinálhatod, ha ellentétes irányban hajtod végre a mozdulatokat.

Hogy is élhettem idáig a Multitouch nélkül?
Hihetetlen, nem? Siess a **www.fingerworks.com** oldalra és vegyél egyet még ma, mielőtt az összes elfogy.



Partition Magic: annyira jó, hogy még Saddam hatalmát is megosztja.

PA News

Minden alkalommal, mikor szóba kerül a kettős bootolás vagy a particionálás, legkevesebb egy olyan levelet kapok, amely azt állítja, hogy a *Partition Magic* minden szempontból jobb megoldás. Spóroljuk meg hát most valakinek ezt a plusz kört! Neked a PowerQuest kiadásában megjelent *Partition Magic* (**www.powerquest.com**) című programra van szükséged. Ez minden problémádat megoldja majd a kettős bootolással kapcsolatban. Nem, még ennél is messzebbre megyek: a Partition Magic csökkenti a koleszterinszintedet, növeli a társadalmi rangodat, és még az időskori kopaszodás ellen is hathatós segítséget nyújt. Sőt, ha beszerzed a *Partition Magic*-et, még Saddam Hussein-t is megfosztod a hatalmától, ezenkívül pedig a Hold sem fog leesni az égboltról.

Van persze két kevésbé univerzális és hasznos megoldás is: a) telepítsd a Windows 98-at a C: meghajtóra, majd a Windows XP-t és, de az **Upgrade** helyett válaszd a **New Installation** parancsot, b) a BIOS programban válaszd ki, hogy honnan bootoljon a gép. De persze, a *Partition Magic* sokkal jobb.

OlvasóiTipp

Horváth Kristóf

Az ikonokat a helyükre rögzítheted, ha új **DWORD** értéket adsz meg a **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Currentversion\Explorer**-nek. Nevezd el **NoSaveSettings**-nek, és állítsd be **1**-re.

>>Egész tömegek gyűltek össze, hogy lássák ahogy megfejtem egy Aztec Soundgalaxy beállításait.

Biztonság

Háttérzene

Lehetséges beállítani úgy a programokat, hogy login helyett booton fussanak? Például hasznos lenne, ha a *KaZaA* booton töltené be magát, így a PC-m nem lenne állandóan bejelentkezve (nem igazán bízom a munkatársaimban).

Nonplusultra

Nem. Ez nem így működik. Te sem úgy mész orvoshoz, hogy azt mondod: „gégerákom van, kérem tudná tartani a tükröt amíg kiveszem?" Ehelyett valószínűleg azt mondod neki: „fáj a torkom", majd hagyod, hogy a doktor felállítsa a diagnózist. Te tulajdonképpen a következő kérdést akartad feltenni: „Hogyan tudhatom biztonságban a PC-met, miközben fut a *KaZaA*?" Ha XP-t, NT-t, vagy Windows 2000-et használsz, a legjobb, ha csinálsz egy vendég logint a legszigorúbb beállításokkal, és csak akkor indítod el a *KaZaA*-t, ha a saját profilod alatt már befejezted a munkát. Ha Windows 9x típusú operációs rendszered van, akkor teljesen lényegtelen a felvetésed, mivel itt a bejelentkezési folyamat szinte semmilyen biztonságot nem nyújt. Akkor már egyszerűbb, ha zsírkrétával felírod a monitorodra: „Megkérek mindenkit, hogy ne nyissa meg az én könyvtáraimat!". A legegyszerűbb azonban, ha kulcsra zárod az ajtót!

Windows frissítések

Az XP másolása

Biztonságos a Windows XP Professional-t másolt CD-ről telepíteni, ha sokat mászkálok a neten?

Dead-Eye

Mikor először olvastam a kérdésed, azt hittem arra gondolsz, hogy „biztonságos e másolt XP Pro alatt az internetet használni?" A válaszom természetesen igen, az XP egy stabil operációs rendszer, mely alatt nagyszerűen lehet szörfözni a világhálón. Persze bizonyos elméleti vargabetűk felfelbukkannak a programban, de ha a legfontosabb update-eket letöltöd, nem lesz semmi gondod vele.

Aztán újraolvasva a kérdésedet

>>„NEM ÉRDEKEL, AKKOR SEM ENGEDLEK BE"

Hogyan lehet magunkat megvédeni azoktól a kölyköktől, akik állandóan átállítják az XP beállításait...



01 A Windows XP részletes hozzáférési irányítást biztosít fájl, könyvtár vagy felhasználó szinten is. Ezek az opciók azonban csak NTFS fájlrendszer alatt működnek, úgyhogy ha FAT32-d van, akkor át kell konvertálnod. Indíts újra a Safe Mode With Command Prompt-ban, írd be, hogy `convert c: /fs: ntfs`, majd nyomj egy [Enter]-t.



02 A Folder Properties menü Security pontjának bekapcsolásához klikkelj a Start/Control Panel/Appearance and Themes/Folder Options/View-ra, és iktasd ki a Use Simple File Sharing (Recommended) funkciót az Advanced részen belül. Most a változtatások aktiválásához nyisd meg újra az Explorer-t.



03 Hogy szigorítsd a hozzáférést egy fájlhoz, vagy egy mappához, nyomj egy jobb klikket az Explorer-ben, és válaszd ki a Properties/Security opciót. A PC-d minden felhasználója és felhasználócsoportja fel van itt sorolva. Válassz ki egyet, és az Allow menüpont alatt add meg, hogy mihez engedélyezed a felhasználó hozzáférését.



04 A hozzáférési engedélyek átörökíthetőek egy nagyobb mappából, vagy egy másik felhasználói csoporttól. Ezt a funkciót kikapcsolhatod, ha kijelölöd a Deny menüpontokat. Ez egy idő után meglehetősen bonyolulttá válhat, úgyhogy ellenőrizd egy felhasználó összes hatályban lévő hozzáférési engedélyét az Advanced menüpont alatt.



Vajon a merevlemez 62 százalékban tele van, vagy 38 százalék üres tárhely van rajta?

eszembe jutott, hátha arra vagy kíváncsi, hogy „biztonságban tudhatom e magam, ha az XP Pro kalózmásolatával a gépemen barangolok a neten?" Sajnálom, nem hinném, hogy a jack-csatlakozóval ellátott Microsoft Rohamosztagosok rád törnék az ajtót, és a saját csontjaidból készült ragasztóval tapasztanák le örökre a szemed. Minden bizonnyal egyszerűen szitává lőnének. Az XP viszont azonnal leáll, ha nem regisztrálod a másolatodat, és ekkor már bajban is vagy, mert ugyanazt a regisztrációs kódot nem lehet kétszer használni. Azon sem lennék meglepődve, ha a Microsoft elmentené azok IP címét, akik hamis, vagy megbabrált kódokkal próbálkoznak.

Beállítási gondok

Meg ne hallják!

K Nemrégiben küldtem el megjavíttatni a PC-met, és most nincs hangja. Először csak azt a hibaüzenetet kaptam, hogy „az alkalmazás hiányzik, vagy nincs minden meghajtó felinstallálva." Elkeseredettségemben eltávolítottam az Eszközkezelőből, majd újratelepítettem, de most már a következő üzenetet írja ki a gép: „A Windows nem tudja azonosítani az összes beállítást, amelyet ez az eszköz használ." (Code 16). Arra kér a Windows, hogy kézileg állítsam be a kártyát, de nincs már meg a kezelési útmutatója a hangkártyámnak, így nem tudom, hogyan kell.
Romhányi László

V Nem is olyan rég, mikor még megbecsült technikai munkatárs voltam, a hangkártyák IRQ-inak, DMA csatornáiknak és az I/O címeiknek beállítása valóságos művészetnek számított. Majd feltalálták a plug 'n' play-t, a vérrel és verítékkel megszerzett szaktudásom homokvárát pedig elmosta a fejlődés feltarthatatlan sodra. És persze most, hogy annyi év után végre megkeres valaki egy ilyen jellegű kérdéssel, már semmire sem emlékszem a régi idők tudományából. De hajdanán, a hőskorszakban egész tömegek gyűltek össze, csakhogy lássák, ahogy megfejtem egy Aztec Soundgalaxy beállításait.

Legyen elég a nosztalgiázásból, látom már türelmetlenül várod a választ. A hangkártyád nyilvánvalóan nem teljesen PnP kompatibilis, ami egyben azt is jelenti, hogy hihetetlenül öreg darab. S bár az „öreg" nem ugyanaz, mint a „használhatatlan" (ezt nem győzöm eléggé szer hangsúlyozni a gyermekeimnek), a hangkártyák esetében azonban általában mégis ez a helyzet. Egy olcsó, ismeretlen márkájú kártya minden bizonnyal jobban szól majd, felinstallálja magát, és alig kerül többe, mint 7 000 forint.

Digitális Audio

MP3 visszajátszás

K A napokban élesztettem fel a régi 75MHz-s laptopomat a Windows 98 SE-vel annak reményében, hogy használhatom majd zenegépnek. Nincs azonban benne CD meghajtó, és amikor MP3-akat vagy WMA-kat játszom le rajta, minden olyan furcsán szól. Megpróbáltam feltelepíteni a *Media-Player 7.1*-et, de be sem tölti a gép, és a merevlemeze is csak 799Mb-os. Azon morfondíroztam, hogy lehet-e a Compact Flash-t, vagy a Smart Media-t használni zenék tárolására. A gépem egyébként egy Toshiba Libretto 50CT 32Mb RAM-mal.
Mojzer István

V A felélesztés helyett helyénvalóbb lett volna az exhumálást kifejezést használnod. A 75MHz éppen csak a Pentiumok területén belülre esik, és őszintén kétlem, hogy egyáltalán a Windows 98 fut rajta, a *Media-Player*-ről már nem is szólva. Egy ilyen teljesítményű processzor egész egyszerűen nem képes elég gyorsan dekódolni az MP3-akat, és ezzel nem sokat lehet tenni. Az alkatrészcserére nem érdemes gondolni, mert ez a laptopoknál mindig túlságosan komplikált, másrészt ilyen régi alkatrészeket találni szinte lehetetlen, ennek költségeiről pedig már ne is beszéljünk. Talán találsz egy olyan számítógépes sufniműhelyt, amely becseréli a laptopodat egy 200MHz-s asztali gépre. Ekkor már érdemes elgondolkodnod egy olcsó zenegép összerakásáról, de figyelembe véve ennek a reális esélyeit, én inkább nem erőltetném.

Fájltörlés

Teli merevelemez

K Nemrégiben a barátom gépéről letöröltem az összes játékot, valamint minden olyan fájlt, amit nem használ. A merevlemez azonban még mindig azt mutatja, hogy tele van, mintha nem töröltem le volna semmit. 10Gb-os meghajtója van, és a merevlemez szerint változatlanul csak 3.8Gb a szabad hely.
Szemenyei András

V Éppen ma volt egy órás telefonbeszélgetésem valakivel, akinek az volt a meggyőződése, hogy a merevlemeze tele van titokban felmásolt regisztrációs fájlokkal, amelyek mindent rögzítenek, amit valaha a PC-jén csinált. Az illető szerint az ügy hátterében a Microsoft áll, sőt mivel nem értettem vele egyet, arra a következtetésre jutott, hogy én is beépített ember vagyok.

Az említett személy teljesen őrült volt, míg te csak enyhén tanácstalan vagy, ami nem kis megkönnyebbülés számomra. Nagy valószínűség szerint egyszerűen csak a Start Menü-t, illetve csupán a programok Short Cut-jait törölted le az aktuális fájlok helyett, vagy elfelejtetted üríteni a Recycle Bin-t. Azt azért még szeretném megjegyezni, hogy ha szerinted a teli 62 százalékot jelent, akkor remélem, hogy sosem szolgálsz egy vendéglátóipari egységben sem.

Fájlrendszerek

Az NTFS előnyei

K A napokban vettem egy PC-t és érdeklődve lettem figyelmes arra, hogy nincs hozzáférésem az összes szolgáltatáshoz, amit a Windows XP kínál. Úgy vélem ennek az az oka, hogy a merevlemezem FAT32-es fájlrendszerrel van formattálva. Mindenhol azt hallom, hogy az NTFS jobb (biztonság, stb.), érdekelne tehát, hogy miért FAT32-esként formattálták a meghajtómat. Lehet ez esetben a Convert to NTFS parancsot használni?
Rozek Pál

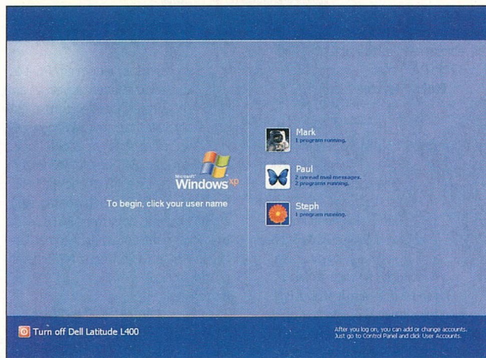
V Az NTFS gyorsabb, hatékonyabb és megbízhatóbb, mint a FAT32. Ezenkívül támogatja a tömörítést, a kódolást, és tud 32Gb-nál nagyobb merevlemezeket, valamint 4Gb-nál nagyobb fájlokat kezelni. A FAT32-nek egyetlen előnye van az NTFS-el szemben: a kompatibilitás. A Win9x nem tudja kezelni az NTFS-t, úgyhogy ha kettős bootolást használsz, vagy LAN-on keresztül osztod meg a merevlemezeidet, és a Win9x telepítéséhez olyan adatokra van szükséged, amelyek az XP-s meghajtón vannak, akkor ezt csak FAT32-es fájlrendszerrel tudod megoldani.

A Convert alkalmazás tökéletes munkát végez, de olyan, mintha eladnád a lelkedet, vagy nagy sávszélességű internetre fizetnél elő: nincs visszaút. Ha meggondolnád magad, és mégis a FAT32-t akarod használni, akkor újra kell formáznod a PC-det. Azzal, hogy a gépedet FAT32-vel formattálták, a választás lehetőségét adták meg neked.

Floppy meghajtók

Rossz floppy

K A *PCF* 29. számában azt írtátok, hogy ha a **File System**-ben a floppyra vonatkozó menüpontot nem jelöljük ki, akkor gyorsabban bootol ↘



Ha különböző képekkel szeretnéd feldobni a gépedet, a Google szinte bármit megtalál. Ráadásul a NASA képei mind mentesek a szerzői jogoktól. Irány a kozmosz haver!

a gép. Én pont ezt tettem, majd miután újra bootoltam, a My Computer alatt a gépem 5.5 hüvelykes lemezmeghajtóként észlelte a driver-emet, és nem működött többé a floppy meghajtóm. Még a gépem sem bootolt gyorsabban. Visszajelöltem a menüpontot, ismét újraindítottam, de a floppy továbbra sem működött. A Control Panel-ben megpróbáltam újratelepíteni egy általános floppy driver-t, és amikor újra bootoltam, szörnyű meglepetésben volt részem: a PC-m nem indult el többé. Csupán addig áll fel a gépem, amíg villog a kurzor a fekete képernyőn, mintha a lemez is dolgozna egy kicsit, de aztán nem történik semmi. A **BIOS**-ban az **Boot Advenced** és a **Password** pontok ki vannak satírozva, és nem tudok lemezről bootolni, mert nem működik a floppy.
Peszelen Attila

OlvasóiTipp
Orosz András
Az *Explorer* AutoComplet-je nem minden netcímre (pl.: .com) terjed ki. Ha másokat is hozzá akarsz adni, szerkessz a **HKEY_LOCAL_MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft\Internet Explorer\Main\URL** Template-on.

V Ez bizony fogas. Nem hiszem, hogy egyedül a floppy meghajtó miatt nem lehet újraindítani a gépedet. A hajlékony lemez meghajtó a PC egyik legmellékesebb alkatrésze, ettől még a merevlemeznek jól kéne működnie. A BIOS-ban besatírozott pontok már sokkal érdekesebbek. Ha biztos vagy benne, hogy ezek a menüpontok korábban elérhetőek voltak, akkor valószínűleg a BIOS-oddal történt valami. Nem merném biztosan állítani, de nagy valószínűség szerint elkaptál valamilyen vírust. Nem túl meggyőző magyarázat, és szégyellem is, hogy technikus létemre ilyen általános megoldással vágom ki magam (azt azért javaslom, hogy töltsd le a legfrissebb driver-t), de sajnos nem tudok semmi másra gondolni.

Windows hibák

Az asztal tettei

K Pár napja találtam egy üdvözlőképet a Windows XP-ben, amely egy űrhajóst ábrázol. Már mindenhol kerestem ezt a képet – órákig böngésztem a netet. Most pedig nem találom a Windowson belül. Van valamilyen ötleted, hogy hol lehet?
Keller Ferenc

V Oh, az Isten szerelmére! Kit érdekel, hogy hol van. Használd a Google specifikus képkeresőjét, és keresési szónak pedig írd be angolul, hogy űrhajós (astronaut). Máris több száz háttérképernyő méretű kép közül válogathatsz.

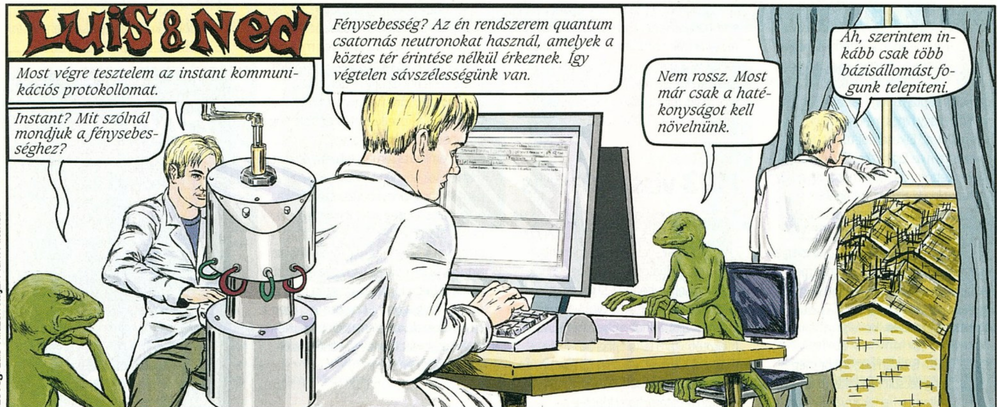
Processzor

Athlon számozás

K Tudom, hogy az AMD XP processzorainak számozása nem a MHz-ben megadott sebességüket jelenti, de kíváncsi lennék, hogy az XP2000+ valóban tíz százalékkal gyorsabb-e az XP1800+-nál. Ha igen, az is érdekelne, hogy mi a különbség a két processzor között, merthogy a MHz ilyen piciny mértékű növelése nem magyarázza meg a teljesítmény megnövekedését. Több tranzisztor van bennük, így több munkát tudnak elvégezni? Ha pedig nem gyorsabbak, akkor ismét egy olyan átverésről van szó, amikor egy százaléknyi plusz teljesítményért egy egész vagyont kell fizetni?
Herczog Antal

V Az Athlon processzorok nevei – mint régen a Cyrix CPU-ké – a hasonló sebességen clock-olt Intel procik teljesítményének viszonylagos megfelelőit jelentik. Tulajdonképpen senkit nem érdekelnek a processzorok márkanevei – mindenki úgy gondolkodik, hogy valószínűleg a legnagyobb számmal bíró chip a leggyorsabb. Az AMD processzorai azonban több munkát végeznek clock cycle-nként. Egy XP2000+ tehát nagyjából ugyanolyan gyors, mint egy 2GHz-s Pentium 4, bár csak 1.66GHz-re van clock-olva. Az XP1800+ 1.53GHz-ra van clock-olva, ami úgy 10 százalékkal kevesebb, a teljesítménye is tehát ennyivel kisebb. A különbségnek semmi köze sincs a tranzisztorok számához. Mindkét processzor ugyanarra a Palomino alapra épül, és a designjuk is ugyanolyan – a teljesítménybeli eltérés tehát csak a különböző clock sebességnek tudható be.

Mikor ezeket a sorokat írom, az XP2000+-t kb. 19 000 Ft-ért árulják a a kiskereskedésekben, amely 24 százalékkal több, mint az XP1800+ ára. Valóban átverés lenne, hogy 10 százalékkal nagyobb teljesítmény 24 százalékkal többe kerül? Nem, ezek csupán piaci törvények. A felsőkategóriás processzorok aránytalanul többe kerülnek, mert adnak el belőlük annyit, azok pedig, akik megveszik őket általában nem ésszerű okok alapján költik el a pénzüket. Már sokat gondolkodtam azon, hogy az igazán lényeges tényező egy processzornál nem a sebesség, hanem a teljesítmény és az ár



Szöveg: Luis Villazon **Rajz:** Mark Mitchell

A kvíz válaszai: 1b 2a 3a 4a és c 5c

Egy régi világ új chip-je? Az AMD processzorainak új elnevezései megtévesztők lehetnek.

aránya. Ha az AMD az Intel chipjeinek megfelelően nevezné el a processzorait, akkor az XP2000+ lenne az XP153+, és ez hirtelen nagyon vonzónak tűnik.

Vincsik

Két oprendszer

K Nagyon tetszenek a válaszaitok a kérdésekre, így „elektronikus tollat" ragadtam, mert egy különleges problémával állok szemben, amit remélem a segítségetekkel meg tudok oldani. WinXP prof. van a gépen Win98-al együtt, de két különböző vincsin. A napokban kicseréltem azt a vincsit amelyiken az XP volt egy nagyobbra, a *Norton Ghost 2002* segítségével (drive to drive). A művelet sikerült is, mert amikor fizikailag is kicseréltem a két vincsit (a régit mobil rackbe tettem vissza), az újról elindult az XP.

Azt hiszem itt követtem el egy hibát, mivel a régi vincsin a PQ *Partition Magic*-el partíciót töröltem, formattáltam. Ehhez az XP újraindult és DOS-os képernyőn csinálta végig a műveletet a PM. Amikor elkészült és újraindult a gép, akkor az XP nem indult el teljesen, hanem mindig megállt annál a képernyőnél, amikor a kék háttérben a középtől kicsit jobbra és fent van a Windows XP logója kicsiben. Néhányszor „kerregett" még a vincsi, majd aztán semmi. Végigpróbálgattam a billentyű-kombinációkat és az [Alt]-[Tab] működött, két lehetőség közül lehetett választani a windows-logon és a „bejelentkezés a windows rendszerbe". Tovább működött még a Win-U, ami a nagyítót és a képernyő-billentyűzetet indította. Látszólag nem fagyott le az XP, az egér is működött, de nem volt hajlandó semmit se csinálni a továbbiakban, még a [Ctrl]-[Alt]-[Del]-re sem reagált. Az érdekesség az egészben, hogy próbálkoztam az öszszes indítási lehetőséggel, ami az [F8] után előjön, de mindig eljut eddig a pontig és kész, nem megy tovább (tehát csökkentett módban sem).

Lehet, hogy nem ehhez a hibához tartozik, de hátha segít a probléma megoldásában, az hogy mielőtt a PM-el letöröltem volna mindent a régi vincsiről, észrevettem a számítógép-kezelés\lemezkezelőben, ahol a vincsik és azok partícióinak az adatai látszottak, hogy a régi vincsin van jelölve a lapozó fájl helye, de akkor valamiért nem foglalkoztam vele, nem jutott el a tudatomig, ezért nem csináltam vele semmit. :-(

Mit tehetnék, van-e valamiféle megoldás, hogy újratelepítés nélkül még működőképes XP-t csalogassak elő, ha esetleg nem, akkor – mint ahogy fentebb írtam két vincsin két Windows multi boottal – hogyan telepítsem újra az XP-t, hogy ne vesszen el a multi boot (Win98 alól indítva, mint eredetileg telepítettem, vagy elég ha a telepítő CD-ről bootolva indítom el a telepítést)?

Válaszotokat várom:-))

Üdvözlettel, Turai Attila

>>Azok, akik felsőkategóriás processzorokat vesznek, általában nem ésszerű okok alapján költenek.

V **Hát én soha sem voltam híve sem a Norton Ghost-nak, sem a Windows XP-nek. Valljuk be sok hibája van az oprendszernek. Az első ja**vításnak is megérkezett a hibajavítása. Na mindegy... Az a baj, hogy ebből szerintem nem lesz működőképes és megbízható gép. Egy próbát megér, ha bebootolsz az XP-s CD-ről, hátha felkínál egy javítás funkciót. Én azonnal az újratelepítést választanám.

OlvasóiTipp

Fráńyó László

Ha eleged van abból, hogy a Windows 9x minden egyes alkalommal figyelmeztet, amikor Safe Mode-ban indítasz újra, egyszerűen add hozzá a következő sort az **MSDOS.SYS**-hez: **BootWarn=1**.

Adj erőt Uram

Egy kezdő tippje

K Itt van egy jó tanács. Ahelyett, hogy sok munkával végig kellene böngészned a My Computer-t, vagy az Explorer-t a megfelelő mappáért, illetve .exe fájlért, egyszerűen klikkelj a **Start** gombra (a Windows bal alsó sarkában találod), ahol az **All Programs** alatt megtalálod a keresett program shortcutját, és azonnal meg is nyithatod azt. Ezzel rengeteg időt spórolhatsz meg magadnak.

Dikácz Elemér

V HIBA: TÚLCSORDULÓ SZARKAZMUS 0000 F4E2 A LEVÉL, AMIT PILLANATNYILAG OLVAS TÚLSÁGOSAN PRIMITÍV AHHOZ, HOGY VÁLASZOLJON RÁ. A LEVÉL ÍRÓJÁT KI KELLENE KAPCSOLNI, VAGY KITILTANI A HÁLÓZATBÓL, MIVEL A WINDOWS MÁR VAGY 1995 ÓTA ÍGY MŰKÖDIK. KÉREM, HOGY TÖRÖLJE AZ AGYÁT ÉS PRÓBÁLKOZZON ÚJRA. **PCF**

>>Visszhang

Levelek/E-mailek Ez itt a kérdések helye

Hello PcFormat!

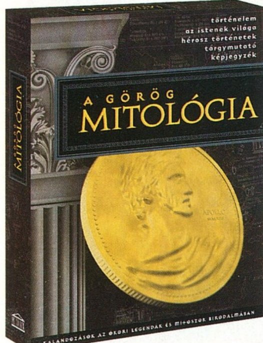
Nagyon tetszett a múltkori *Medal Of Honor* magyarosítás, már elég rég óta olvasom a lapot és szerintem mindig nagyon jó, viszont lenne egy kérdésem, név szerint az hogy nem tudtok-e valamit a *Hitman2: Silent Assisin* magyarosításról, könyörgöm segítsetek ha tudtok.
Köszönettel:
Kontra György

Hello György!
Sajnos egyelőre nem találkoztunk még vele, de amint lesz rá lehetőség felrakjuk a mellékletekre. Addig is mindenki húzzon bele a nyelvtanulásba.

T. Szerkesztőség!

A 2002. szeptember 31-i számukban található egy *Görög Mitológia* nevű exkluzív multimédiás enciklopédia. Most jutottam el odáig, hogy ezt is meg akartam már nézni. Viszont az a problémám, hogy a program elindítása után kér egy egyedi azonosítót. Viszont ilyet sem a CD-n, sem az újságban lévő cikkben nem találtam.
A kérdésem az, hogy akkor most ez egy használható teljes verzió és csak én nem tudom, hogy miért nem lehet használni, vagy tényleg nem lehet használni, csak ha az ember vásárol hozzá egy kódot.
Tisztelettel: Kis László

Tisztelt Kis László!
A lemezek automatikus indítása valószínűleg ki van kapcsolva.





A magyarítás után már éreteni fogjuk az ellenfelek halálhörgését. De jó nekünk!

A CD főkönyvtárából a pcf.exe fájlt kell futtatni, amivel a főmenü érhető el. Itt megtalálható minden, ami szükséges a programok futtatásához. Jelen esetben a *Görög Mitológia* kódja is ott rejtőzik, természetesen a **Teljes Verziók** menüpont alatt.

Hali PCF!

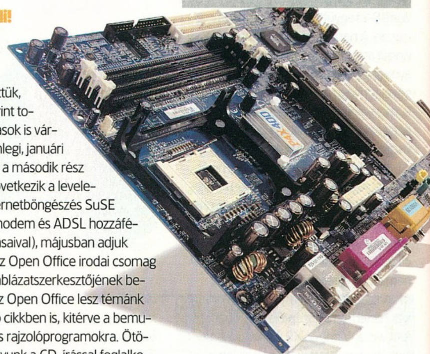
Lenne egy nagy problémám! A gépem rém lassú, és az Office-ban is mindenféle baja van! A gép Pentium II. 300MHz, 16Mb-os videokártya, Win98, Office 2000. Lehet hogy kevés a 300MHz? Játszani nem akarok rajta, hanem hivatalos dolgok végzésére akarom használni. Előre is kösz!
Dávid

Hali Dávid!
Ha már régóta fent van a Windows, akkor valószínűleg az a baj. Egy idő után elszemetesedik a gép, mindenféle hibát generál, vagy csak egyszerűen belassul.
300 MHz elég kevés, de "ofiszolni" elég kell, hogy legyen.

T. szerkesztőség!

Felkeltette az érdeklődésemet a magyar nyelvű Linuxról írt cikkük, ígéretük szerint folytatása is lesz. Kérdésem, hogy milyen témák lesznek még a témakörben?
Üdvözlettel:
Nagy Zoli

Kedves Zoli!
A Linux cikksorozatot ötrészesre terveztük, de igény szerint további folytatások is várhatóak. Jelenlegi, januári számunkban a második rész olvasható, következik a levelezés és az internetböngészés SuSE Linux alatt (modem és ADSL hozzáférések beállításaival), májusban adjuk közre majd az Open Office irodai csomag szöveg- és táblázatszerkesztőjének bemutatását. Az Open Office lesz témánk az ezt követő cikkben is, kitérve a bemutatókészítő és rajzolóprogramokra. Ötödik olvasmányunk a CD-írással foglalkozik majd, milyen trükköket lehet bevetni a legkülönbözőbb írott CD-formátumok előállításához. Sőt, lemezmellékleteinkre tervezzük a SuSE öntelepítő, bootolható próbaverziójának mellékelését is.



Hali PCF!

Hová tűntek a lányok? Nem mondom, tetszett a gyűrűs címlap is, de azért kicsit hiányoznak a csajok!
Üdv.: Bulf

Kedves Bulf!
Főszerkesztőnk döntésének vagyunk áldozata (de igen, igen! egyetértünk vele). A lányoktól ezentúl megválunk, csakúgy mint a terjengős kartonlaptól is. Címlapjainkon ezentúl mindig valamilyen, a lap aktuális cikkéhez kapcsolódó képet teszünk címlapra. Kerülni fogjuk a belsőségeket, például a nem túl szemrevaló alaplapok és chipek nagyközeliét. A formatervezett high-tech cuccok (mint a Tablet PC), vagy a varázsgyűrűk jobban mutatnak. Talán nem annyira, mint a lányok, de legalább van közük a tartalomhoz... **PCF**

>>A formatervezet high-tech cuccok és a varázsgyűrűk jobban mutatnak...

>>ÍRJ

Kérdésed, észrevételed van?
Írd meg nekünk, mi válaszolunk!



>> United Média Lapkiadó Kft.
1106 Budapest,
Fehér út 10.

>> pcformat@pcformat.hu

>> www.pcformat.hu/forum

PCFormat PIACI SÉTA

Hardver, szoftver – minden ami kell

PCF PIACI SÉTA

A *PCF* Piaci Séta virtuális katalógus, amely a Depo.hu online áruház legkeresettebb áruit kínálja neked, függetlenül attól, hogy milyen cég gyártotta, és hol árusítja portékáját. A lista fejezetekre oszlik, s a termék megnevezése után tartalmazza az annak megvásárlásához szükséges adatokat, a szóban forgó áru néhány szavas leírását, a Depo-n lévő legalacsonyabb és legmagasabb árát, illetve egy kiválasztott forgalmazó elérhetőségét. Az egyes termékcsoportok táblázata élén kis ízelítőnként néhány kiemelt, vagy ajánlott áru fényképét is közöljük.

A *PCF* Piaci Séta termékskálája a magazin koncepciója szerint rétegződik. Nálunk minden megtalálható, amit egy igényes PC-tulajdonos megkívánhat. Mi nem csupán hagyományos számítógépes alkatrészeket és perifériákat kínálunk, hanem minden olyan eszközt, amely segíti Olvasóinkat az önkifejezésben, a komputer alkotószellemű használatában. Ezért fordítunk különös figyelmet a grafikai- és a zenei, illetve hang-feldolgozó eszközökre és programokra, a multimédiás felhasználásokra. Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK

Hol érdemes?
Ha e-mailen, interneten vagy közvetlenül a gyártótól vásárolsz, rendszerint a bolti áraknál olcsóbban kapod meg az árut. A boltokban ugyanakkor jobb a kiszolgálás, azonnal válaszolnak a kérdéseidre és ott rögtön megkapod, amit vettél. Ha levélben rendelsz, akkor minden a posta szolgáltatásain múlik, s országon belül is legalább egy nap, mire elér hozzád a küldemény. Mindig tedd el a számlákat, és nagyobb értékű vásárlásoknál használd a hitelkártyádat (ha van).

Az online vásárlás biztonságáról
Ha interneten vásárolsz és megadod a hitelkártyád számát, az nem kockázatosabb, mint ha telefonon közölnéd ugyanezt az adatot. Csak olyan internetes áruházból vásárolj, amelyik biztonsági programot (SSL) használ.

ALAPLAP

DEPO

GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
Abit	AT7	Socket A; AMD-K7 Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.abit.com.tw	30 800 Ft	36 800 Ft	(1) 273 1316
Abit	KG7	Socket A; AMD Athlon, Duron processzorokhoz (1.33 GHz-ig)	www.abit-usa.com	17 300 Ft	35 400 Ft	(1) 273 1316
Abit	KR7A-133	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.abit-usa.com	17 640 Ft	20 800 Ft	(1) 273 1316
Abit	KT7A	Socket A; AMD Athlon, Duron processzorokhoz	www.abit-usa.com	17 800 Ft	32 560 Ft	(1) 273 1316
Abit	KX7-333	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.abit-usa.com	17 799 Ft	23 550 Ft	(1) 273 1316
Abit	KX7-333R	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.abit-usa.com	23 797 Ft	28 790 Ft	(1) 273 1316
ASUS	A7V333	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz (2 GHz+)	www.asus.com	23 899 Ft	28 490 Ft	(1) 273 1316
ASUS	A7V333 RAID	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz (2 GHz+; RAID	www.asus.com	26 399 Ft	36 400 Ft	(1) 273 1316
ECS Elitegroup	K7S5A	Socket A; AMD Athlon, Duron processzorokhoz	www.ecs.com.tw	13 588 Ft	15 900 Ft	(1) 273 1316
ECS Elitegroup	K7S6A	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.ecs.com.tw	13 980 Ft	15 440 Ft	(1) 273 1316
ECS Elitegroup	K7VTA3 (V3. X)	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.ecs.com.tw	14 068 Ft	16 400 Ft	(1) 273 1316
Epox	8KHAL	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.epox.com	20 380 Ft	29 854 Ft	(1) 273 1316
Epox	EP-8K3A	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.epox.com	25 088 Ft	31 350 Ft	(1) 273 1316
Epox	EP-8K3A+	Socket A; AMD Athlon, AthlonXP, Duron processzorokhoz	www.epox.com	27 679 Ft	33 400 Ft	(1) 273 1316
Abit	ST6	Socket 370; Intel PIII-as és Celeron processzorokhoz	www.abit-usa.com	17 118 Ft	20 972 Ft	(1) 273 1316
Abit	VH6-T	Socket 370; Intel PIII-as és Celeron processzorokhoz	www.abit-usa.com	16 200 Ft	25 190 Ft	(1) 273 1316
ASUS	TUSL2-C	Socket 370; Intel PIII-as Tualatin, Coppermine és Celeron CPU	www.asus.com	19 679 Ft	23 980 Ft	(1) 273 1316
Abit	BD7II	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz	www.abit.com.tw	22 480 Ft	25 400 Ft	(1) 273 1316
Abit	BD7II-RAID	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz	www.abit.com.tw	25 680 Ft	29 007 Ft	(1) 273 1316
Abit	SD7-533	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz	www.abit-usa.com	17 540 Ft	22 900 Ft	(1) 273 1316
Abit	TH7 II	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz	www.abit-usa.com	29 988 Ft	38 199 Ft	(1) 273 1316
Abit	TH7 II-RAID	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz; RAID	www.abit-usa.com	33 525 Ft	41 195 Ft	(1) 273 1316
Abit	TH7-RAID	Socket 423; Intel Pentium 4-es processzorokhoz; RAID	www.abit-usa.com	23 592 Ft	46 992 Ft	(1) 273 1316
ASUS	P4B	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz 2 Ghz+	www.asus.com	24 399 Ft	33 919 Ft	(1) 273 1316
ASUS	P4B266	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz (2.4 GHz+)	www.asus.com	26 599 Ft	32 600 Ft	(1) 273 1316
ASUS	P4B533	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz	www.asus.com	32 848 Ft	42 161 Ft	(1) 273 1316
ASUS	P4S533	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz (2.4 GHz+)	www.asus.com	23,899 Ft	29 000 Ft	(1) 273 1316
ASUS	P4T533-C	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz	www.asus.com	34 960 Ft	40 440 Ft	(1) 273 1316
ASUS	P4T-E	Socket 478; Intel Pentium 4-es processzorokhoz (2.4 GHz+)	www.asus.com	34 400 Ft	49 220 Ft	(1) 273 1316

PROCESSZOR

DEPO





GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
AMD	Athlon XP 1600+	SocketA; 1.40GHz	www.athlonxp.amd.com	12 740 Ft	18 900 Ft	(1) 273 1316
AMD	Athlon XP 1700+	SocketA; 1.47GHz	www.athlonxp.amd.com	12 892 Ft	26 500 Ft	(1) 273 1316
AMD	Athlon XP 1800+	SocketA; 1.53GHz	www.athlonxp.amd.com	15 149 Ft	26 950 Ft	(1) 273 1316
AMD	Athlon XP 1900+	SocketA; 1.6GHz	www.athlonxp.amd.com	18 308 Ft	32 900 Ft	(1) 273 1316
AMD	Athlon XP 2000+	SocketA; 1.67GHz	www.athlonxp.amd.com	19 052 Ft	33 700 Ft	(1) 273 1316
AMD	Athlon XP 2100+	SocketA; 1.73GHz	www.athlonxp.amd.com	22 480 Ft	31 200 Ft	(1) 273 1316
Intel	Celeron 1.7GHz	1700; FCPGA 2	www.intel.com	12 372 Ft	22 500 Ft	(1) 273 1316
Intel	Celeron 1000	Celeron 1000 FCPGA	www.intel.com	8 720 Ft	19 902 Ft	(1) 273 1316
Intel	Celeron 1100	Celeron 1100 FCPGA	www.intel.com	9 199 Ft	22 149 Ft	(1) 273 1316
Intel	Celeron 1200	Celeron 1200 FCPGA	www.intel.com	10 076 Ft	23 540 Ft	(1) 273 1316
Intel	Celeron 1300	Celeron 1300 FCPGA	www.intel.com	11 016 Ft	24 610 Ft	(1) 273 1316
Intel	Celeron 900	Celeron 900 FCPGA	www.intel.com	9 632 Ft	25 900 Ft	(1) 273 1316



MEREVLEMEZ

DEPO

GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
IBM	Deskstar 120GXP/80Gb/7200	[EIDE]	www.ibm.com/us	23 990 Ft	27 000 Ft	(1) 273 1316
IBM	Deskstar 120GXP/120Gb/7200 RPM	[EIDE]	www.ibm.com/us	34 738 Ft	49 900 Ft	(1) 273 1316
IBM	IC35L040 40Gb/7200 rpm	[EIDE]	www.ibm.com/us	18 200 Ft	30 992 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	30.7Gb/7200 rpm	[EIDE]	www.maxtor.com	14 895 Ft	25 992 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	40.9Gb/5400 rpm	[EIDE]	www.maxtor.com	16 500 Ft	23 925 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	40.9Gb/7200 rpm	[EIDE]	www.maxtor.com	17 480 Ft	28 710 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	60.5Gb/7200 rpm	[EIDE]	www.maxtor.com	19 900 Ft	44 500 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	61.4Gb/5400 rpm	[EIDE]	www.maxtor.com	18 721 Ft	37 675 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	81.9Gb/5400 rpm	[EIDE]	www.maxtor.com	21 215 Ft	25 400 Ft	(1) 273 1316
Maxtor	DiamondMax Plus/80Gb/7200 RPM	[EIDE]	www.maxtor.com	25 496 Ft	28 700 Ft	(1) 273 1316

MONITOR

GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
Belinea	102010	15" CRT max: 1024x768	www.belinea.com	25 095 Ft	36 992 Ft	(1) 273 1316
Belinea	102020	15" CRT max: 1280x1024	www.belinea.com	26 145 Ft	42 100 Ft	(1) 273 1316
Daewoo	531X	15" CRT max: 1024x768	www.e-daewoo.com	26 184 Ft	32 742 Ft	(1) 273 1316
Gericom	Neovo F-15B	15" TFT LCD	www.erbert.hu	84 900 Ft	84 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom	15" multimédiás LCD monitor	www.erbert.hu	94 900 Ft	94 900 Ft	(1) 372 0356
Belinea	103055	17" CRT max: 1600x1280	www.belinea.com	46 980 Ft	52 250 Ft	(1) 273 1316
Belinea	103075	17" CRT max: 1280x1024	www.belinea.com	38 325 Ft	53 393 Ft	(1) 273 1316
Daewoo	719B	17" CRT max: 1280x1024	www.e-daewoo.com	33 200 Ft	44 600 Ft	(1) 273 1316
Daewoo	719BF	17" CRT max: 1280x1024	www.e-daewoo.com	43 250 Ft	56 924 Ft	(1) 273 1316
Daewoo	720D	17" CRT max: 1600x1200	www.e-daewoo.com	44 080 Ft	55 854 Ft	(1) 273 1316
Iiyama	406-MF701U	17" CRT max: 1600x1200	www.iiyama.com	52 395 Ft	62 893 Ft	(1) 273 1316
Iiyama	407-HF703UT	17" CRT max: 1600x1280	www3.iiyama.de	62 895 Ft	69 190 Ft	(1) 273 1316
LG	775 FT	17" max: 1280x1024	www.lge.pl	43 200 Ft	78 080 Ft	(1) 273 1316
LG	795FT	17" max: 1600x1200	www.lge.pl	57 400 Ft	96 240 Ft	(1) 273 1316
LG	700B	17" max: 1280x1024	www.lge.com	37 856 Ft	44 900 Ft	(1) 273 1316
Samsung	SAMTRON 76E	17" max: 1280x1024	www.samsung.com	32 300 Ft	42 500 Ft	(1) 273 1316
Samsung	SyncMaster 753s	17" max: 1280x1024	www.samsung.com	29 998 Ft	45 580 Ft	(1) 273 1316
Samsung	SyncMaster 757p	17" max: 1920x1440	www.samsung.com	44 998 Ft	62 990 Ft	(1) 273 1316
Gericom	Gericom	17" multimédiás LCD monitor	www.erbert.hu	139 900 Ft	139 900 Ft	(1) 372 0356
Samsung	SyncMaster 957DF	Monitor 19"	www.samsung.com	72 997 Ft	107 990 Ft	(1) 273 1316
Samsung	SyncMaster 959NF	Monitor 19'	www.samsung.com	92 995 Ft	112 750 Ft	(1) 273 1316
Belinea	106055	19" CRT max: 1600x1200	www.belinea.com	60 780 Ft	92 983 Ft	(1) 273 1316
Belinea	106080	19" CRT max: 1920x1440	www.belinea.com	94 395 Ft	137 000 Ft	(1) 273 1316
Belinea	106095	19" CRT max: 1600x1280	www.belinea.com	54 540 Ft	72,653 Ft	(1) 273 1316
Daewoo	905D	19" CRT max: 1600x1200	www.e-daewoo.com	51 896 Ft	75 114 Ft	(1) 273 1316

DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP

DEPO



EZONICS EZ-I210
39 600 Ft

2,1 Megapixeles digitális fényképezőgép; 1600x1200-as maximális felbontás

http://216.167.106.79/index.htm

Digital World

EAST COMPUTER KFT.
1075 Budapest,
Madách tér 4.
Tel: (1) 327 8444
www.digital-world.hu



PACIFIC IMAGE PRIMEFILM 1800U SCANNER
58 000 Ft

35 mm filmszkenner

www.scanace.com

Digital World

EAST COMPUTER KFT.
1075 Budapest,
Madách tér 4.
Tel: (1) 327 8444
www.digital-world.hu



EZONICS VISTACAM DISCOVERY 68 000 Ft

1.5" TFT LCD kijelző, Sony CCD,
3x Optikai és 3x Digitális Zoom
Videofelvétel, Beépített speaker,mikrofon
Makró üzemmód 20cm-ről
Max.felbontás: 2048x1536, Pal/NTSC TV kimenet

EAST COMPUTER KFT.
1075 Budapest,
Madách tér 4.
Tel: (1) 327 8444
www.digital-world.hu

GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
Aiptek	Mini PenCam Plus	1.3 Megapixel	www.aiptek.de	19 800 Ft	25 800 Ft	(1) 273 1316
Canon	Digital Ixus V2	2 Megapixel	www.canon.co.jp	88 000 Ft	100 000 Ft	(1) 273 1316
Canon	PowerShot A100	1.2 Megapixel	www.canon.co.jp	39 792 Ft	56 000 Ft	(1) 273 1316
Canon	PowerShot A200	1.2 Megapixel	www.canon.de	49 500 Ft	56 000 Ft	(1) 273 1316
Canon	PowerShot A30	1.2 Megapixel	www.canon.co.jp	69 319 Ft	72 600 Ft	(1) 273 1316
Canon	PowerShot A40	2 Megapixel	www.canon.co.jp	79 992 Ft	96 000 Ft	(1) 273 1316
Canon	PowerShot G2	4 Megapixel	www.canon.co.jp	191 992 Ft	250 600 Ft	(1) 273 1316
Canon	PowerShot S30	3.2 Megapixel	www.canon.co.jp	134 900 Ft	152 000 Ft	(1) 273 1316
Fuji	FinePix F601 Zoom	3.1 Megapixel	www.home.fujifilm.com	135 000 Ft	194 920 Ft	(1) 273 1316
Fuji	FinePix S602 Zoom	3.1 Megapixel	www.home.fujifilm.com	189 900 Ft	257 400 Ft	(1) 273 1316
Fujifilm	FinePix A203	2 Megapixel 3x optikai zoom	www.fujifilm.com	75 792 Ft	80 300 Ft	(1) 273 1316
Fujifilm	FinePix A304 és 3800	3.24 Megapixel 6x optikai zoom	www.fujifilm.com	115 000 Ft	132 000 Ft	(1) 273 1316
Fujifilm	FinePix F401 Zoom	4 Megapixel 3x optikai zoom	www.fujifilm.com	108 000 Ft	140 000 Ft	(1) 273 1316
HP	PhotoSmart 120	2x digitális zoom	www.hpshop.hu	33 200 Ft	39 500 Ft	(1) 273 1316
HP	PhotoSmart 320	2,1 Megapixel, 4x digitális zoom	www.hpshop.hu	46 192 Ft	56 000 Ft	(1) 273 1316
HP	PhotoSmart 620	2,1 Megapixel, 4x digitális zoom	www.hpshop.hu	63 984 Ft	72 000 Ft	(1) 273 1316
HP	PhotoSmart 812xi	4,31 Megapixel, 2x digitális zoom	www.bstore.hp.com	116 940 Ft	150 590 Ft	(1) 273 1316
Minolta	Dimage 7i	5,24 Megapixel, 2x digitális zoom	www.minoltaeurope.com	257 000 Ft	400 000 Ft	(1) 273 1316
Minolta	DiMAGE X	2,1 Megapixel, 2x digitális zoom	www.minoltaeurope.com	101 000 Ft	152 000 Ft	(1) 273 1316
Nikon	Coolpix 2500	4x digitális zoom	www.nikon.hu	82 000 Ft	109 560 Ft	(1) 273 1316

NOTEBOOK

DEPO

GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
Gericom	Gericom A2 Alubook	12.1" TFT/Transmeta Crusoe TM 5800 800 MHz/256Mb RAM/30Gb	www.erbert.hu	349 900 Ft	349 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom Masterpiece M9	15.1" TFT/Intel Pentium/4 2 GHz 256Mb RAM/20Gb/DVD Combo	www.erbert.hu	469 900 Ft	469 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom Silver Seraph Per4mance	12.1" TFT/Transmeta Crusoe TM 5800 800 MHz/256Mb RAM/30Gb	www.erbert.hu	389 900 Ft	389 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom Silver Shadow Per4mance	14.1" XGA TFT/1.5 GHz Mobil Int. P4 Cel. proc/128Mb DDR RAM/10Gb	www.erbert.hu	319 900 Ft	319 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom Webshox Per4mance Multimedia	14.1" TFT / Intel P4 Cel./2GHz 256Mb RAM/10Gb/DVD	www.erbert.hu	264 400 Ft	264 400 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom Webshox Per4mance Multimédia XL	15" XGA TFT/Intel P4 Cel. 2GHz 256Mb DDR RAM/20Gb	www.erbert.hu	299 900 Ft	299 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom Webshox Per4mance Office	14.1" TFT/Intel P4 Cel. 1,7GHz 128Mb RAM/10 GB/DVD	www.erbert.hu	249 900 Ft	249 900 Ft	(1) 372 0356
Gericom	Gericom X5 Force	14.1" TFT/Mobil Intel Pentium 4 1,8GHz 384 DDR RAM / 30 GB / DVD+CDRW	www.erbert.hu	419 900 Ft	419 900 Ft	(1) 372 0356

KIEGÉSZÍTŐK

DEPO

GYÁRTÓ	TERMÉK	ISMERTETÉS	INTERNET	MIN. ÁR	MAX. ÁR	INFORMÁCIÓ
Acer	6512UP	Multimédiás billentyűzet	www.kellytech.hu	3 020 Ft	3 289 Ft	(1) 273 1316
Genius	TwinTouch	Vezeték nélküli bill. és egér	www.geniusnet.com.tw	10 850 Ft	14 800 Ft	(1) 273 1316
Logitech	Desktop Optical	Vezeték nélküli bill. és egér	www.logitech.com	28 329 Ft	35 712 Ft	(1) 273 1316
A4Tech	WWW25	3 gombos és 2 görgős egér	www.a4tech.com.tw	1 760 Ft	1 925 Ft	(1) 273 1316
Logitech	Cordless Optica	Vezeték nélküli optikai egér	www.logitech.com	12 768 Ft	15 900 Ft	(1) 273 1316
Microsoft	Wheel Mouse	Vezeték nélküli optikai egér	www.microsoft.com	3 704 Ft	4 200 Ft	(1) 273 1316
Jazz	J-9902	5+1+Woofer, 47-18.000 Hz	www.jazzspeakers.com	17 585 Ft	20 592 Ft	(1) 273 1316
Logitech	Wingman FormulaForce GP	ForceFeedBack, sebességváltóval és pedálokkal	www.logitech.com	14 524 Ft	28 200 Ft	(1) 273 1316

MOST FIZESS ELŐ! MINDEN ÚJ ELŐFIZETŐNK AJÁNDÉK SZOFTVERT KAP!

Ha most rendeled meg magazinunkat, és a kiküldött csekken **január 31**-ig befizeted az előfizetési díjat, már a decemberi számot házhoz visszük neked, ingyenes ajándékként pedig tiéd egy teljes verziós szoftver. Nem kell mást tenned, mint kiválasztanod a neked tetsző ajándékot és megrendelned a magazint.



HOGYAN FIZETHETSZ ELŐ?

Telefonon:

A *PC Format* ügyfélszolgálati számán (H-P: 9-17 óráig) a **(1) 432 0299**-en.

Postai úton:

A mellékelt megrendelőszelvény visszaküldésével címünkre:
United Média Lapkiadó Kft.
1535 Budapest, Pf.: 954

Interneten:

A **www.pcformat.hu** oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található megrendelőszelvényt.

Név ______________________________

Irányítószám ____________ **Város** ____________

Utca/hsz. ______________________________

Telefonszám ____________ **E-mail** ____________

Egyéves előfizetés

☐ **CD-vel** 17 990 Ft-ért ☐ **DVD-vel** 21 990 Ft-ért

PCFormat 35

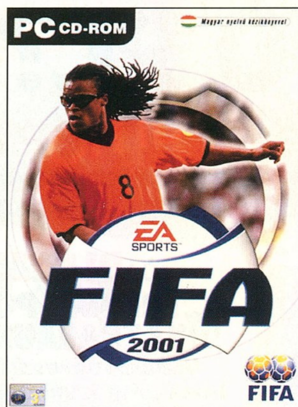
IGEN! Megrendelem a PC Format magazint .... példányban 1 évre és kérem a(z) .... sorszámú ajándék szoftvert.

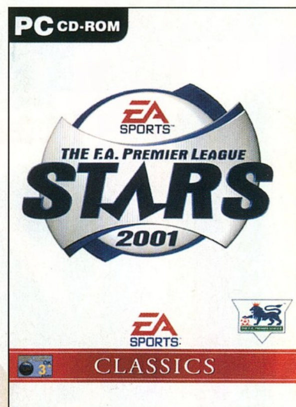
ELŐFIZETŐI ÁRAK

DVD-vel
1 éves előfizetés esetén
29 880 Ft helyett **21 990 Ft**
26% megtakarítással!

2 CD-vel
1 éves előfizetés esetén
23 880 Ft helyett **17 990 Ft**
25% megtakarítással!

FIZESS ELŐ MOST!





MOST FIZESS ELŐ A 2003-AS ÉVRE!

>>KEDVEZMÉNYES ELŐFIZETŐI ÁRAINK:

DVD melléklettel

1 éves előfizetés

29 880 Ft helyett **21 990 Ft**

7 890 Ft megtakarítással!

2 CD melléklettel

1 éves előfizetés

23 880 Ft helyett **17 990 Ft**

5 890 Ft megtakarítással!

12 x 

+ 



=

Havonta:
- FRISS HÍREK
- SZUPERTESZTEK
- JÁTÉKLEÍRÁSOK
- TELJES VERZIÓS PROGRAMOK
- 1.2Gb / 4.7Gb SZOFTVER

Fantasztikus játékélmény az ECOBIT -tól.

PCFORMAT előfizetésedet befizetheted csekken, és azonnal küldjük a kiválasztott ajándék szoftvert a **PCFORMAT** magazin aktuális számával!

Kérjük a csekk kitöltésénél nyomtatott betűket használjon a pontos kézbesítés érdekében!

Egyéb előfizetési lehetőségekért hívd ügyfélszolgálatunkat a (1) 432-0299-es telefonszámon, vagy látogass el honlapunkra, a www.pcformat.hu címen.

A HORDHATÓ PC?

Itt az ideje, hogy (el)viseljük kedvencünket

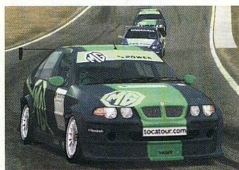
- A felvehető hardware – különleges technikai fejlesztések
- Milyen világújdonságok várhatóak Angliából?

PLUSZ!
A „TRENDI" PC DIVATKALAUZ
Unalmas szürke színű házak - pfúj! Száműzzük őket örökre jövő hónapban.

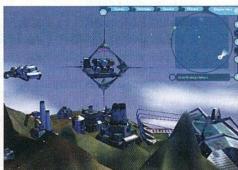
A LEMEZEN

TELJES VERZIÓK, ALKALMAZÁSOK, JÁTÉKOK...

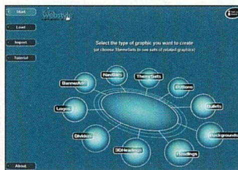
Két CD vagy egy telepakolt DVD - Te melyiket választod?



EXKLUZÍV DEMÓ
TOCA RACE DRIVER
Füstölő kerekek, üvöltő motorok csúcssebességre pörgetve!



EXKLUZÍV DEMÓ
TIME OF DEFIANCE
Online űrstratégia. Galaktikus birodalomépítés meglepetésekkel.



TELJES VERZIÓ
XARA WEBSTYLE 2.0
Tiéd lesz a kiválóan használható weboldaltervező program.

PLUSZ!
EXKLUZÍV BILLENTYŰZETEK

MEGJELENIK: FEBRUÁR 3-ÁN*

*A változtatás jogát fenntartjuk